LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

L. 15.000 €7,75

Gennaio 2000

AmigaOS 3.5, finalmente!

I segreti di VisualPrefs

AWeb 3.3

Il Tecnico Risponde

AmigaDev

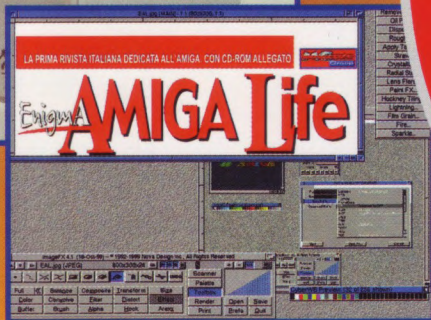
Amiga Unix Compendium su CD-ROM e in offerta esclusiva per i lettori!

Personal Paint 7.1 in versione completa su CD-ROM

Enigma AMIGA Life - Anno 13 - numero 107 - mensile - gennaio 2000

Contenuti del CD:
Distribuzione Linux 68k
Personal Paint 7.1 in versione completa
Demo T-Zer0
Tutto il software citato nella rivista

CD 107

STFax 4

ImageFx 4.1

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

MENSILE - ANNO XIII - GENNAIO 2000 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

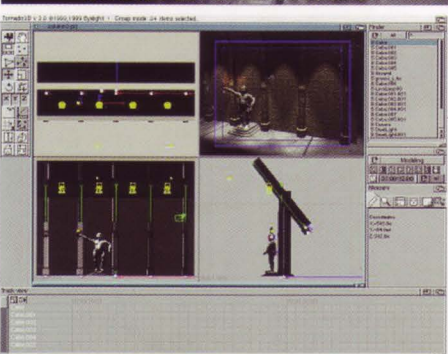
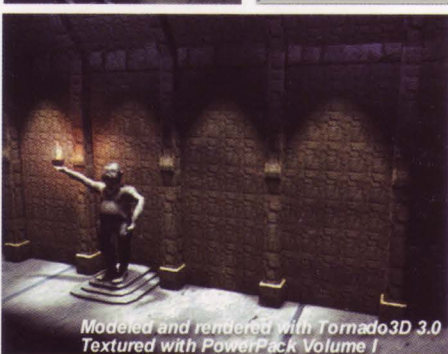
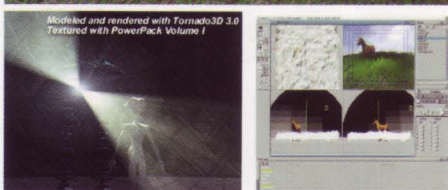
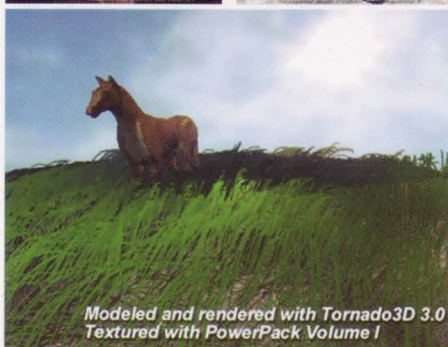
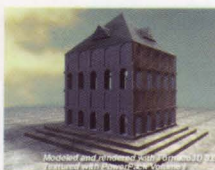
Tornado3D 3.0

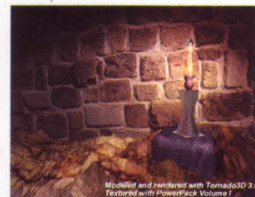
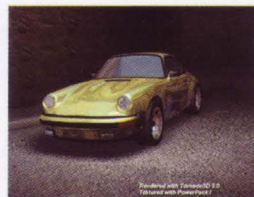
(Benvenuti nel Nuovo Millennio)

eyelight

http://www.Eyelight-it.com

http://www.Tornado3D.com

http://www.Mage3D.com

TORNADO3D 3.0

Il software italiano scelto da migliaia di professionisti in tutto il mondo.

"Ho registrato su un sistema professionale (Media 100 con AfterEffects e nastro BetacamSP) 6 secondi di animazione. Il risultato è straordinario. Deve essere l'algoritmo Darkroom di Tornado3D che crea questa magia."
Jamal Aboudrar - Svezia

"L'Eyelight è stata estremamente ricettiva verso i miei suggerimenti (...) aggiunti nella versione immediatamente successiva. Tornado3D è la sola applicazione Amiga seria che usa efficacemente il PPC."
Gary Robinson - Hollywood, Stati Uniti

"La grafica 3D è la mia professione. Tornado3D è un programma veramente potente. Sono impressionato da Tornado3D."
Simon Evans - Inghilterra

Solo alcune delle nuove caratteristiche di Tornado3D:
- -Completo modellatore NURBS
- -MetaNURBS
- -Radiosity-Mapping
- -Capelli NURBS
- -Design asincrono
- -Modellatore organic freeform
- -Nuovo supporto PowerPC

PowerPack Volume I & II

La serie professionale di texture maps e oggetti organici.

- Oltre 400 texture maps in risoluzione broadcast e print.
- Speciali mappe pre-distorte per mappatura sferica o di riflessione.
- Centinaia di mappe ripetibili, individualmente ritoccate.
- Sequenze animate per fuoco, fumo, cascate e altri effetti naturali.
- Oltre 50 oggetti organici anatomicamente accurati.
- Modelli in posa per l'animazione con Ossa.
- Compatibile con tutti i principali software di grafica 3D.
- Compatibile AmigaOS, MacOS, Windows95/98/NT, Linux.

Offerta speciale per i lettori di Amiga Life: sconto 50%
Tornado3D 3.0 + PowerPack I + PowerPack II
Prezzo di listino: 1.670.000 lire iva e spedizione incluse
OFFERTA SPECIALE: 835.000 lire iva e spedizione inclusa!

Sì, inviatemi i seguenti prodotti:

__ Tornado3D 3.0 "Amiga Life Special"	815.000 Lire
__ Tornado3D 3.0 Upgrade da V1.x	340.000 Lire
__ Tornado3D 2.0 SE (versione ridotta)	199.000 Lire
__ PowerPack Volume I: Mappe	99.000 Lire
__ PowerPack Volume II: oggetti e animazioni	159.000 Lire
Contributo fisso spese di spedizione	20.000 Lire
totale	______Lire

Pagherò contrassegno al ricevimento della merce.

Compilate e spedite questo modulo d'ordine a:
Eyelight
Via del Serafico, 64
00142 Roma
o inviatelo via fax al numero 06-51965488
(per informazioni: sales@eyelight-it.com)

NOME E COGNOME ______________________
INDIRIZZO: ______________________
CAP: ________ CITTA' E PROVINCIA: ______________________

Sommario

gennaio 2000 n.107

AmigaLife CD-ROM

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti e listati, programmi, foto e altro materiale proveniente dagli articoli su rivista.
Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle recenti icone "GlowIcons" (le stesse adottate per il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5), e per questo richiedono la presenza del patch citato per essere visualizzate correttamente. Tale software è comunque presente su CD-ROM, nella directory "Indispensabili/Icone", pronto per essere installato sul vostro sistema.

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it

Editoriale

Doppio Futuro

Nel momento in cui scrivo si è appena concluso l'Home Electronics World '99 di Colonia.

La fiera, quest'anno, dietro a un tono apparentemente dimesso non ha in realtà lesinato importanti novità. Si è trattato più che altro di indicazioni, piccoli segnali, tuttavia sufficienti a farci tornare a casa felici. Nel prossimo numero, nel quale figurerà il consueto e dettagliato reportage, li vedremo in dettaglio; limitiamoci, in questa sede, ad alcune considerazioni personali.

La fiera dello scorso anno aveva deluso: ci si aspettava molto, non era arrivato nulla. Due mesi dopo Jim Collas faceva il suo prorompente ingresso in Amiga Inc, otto mesi dopo presentava i suoi rivoluzionari progetti al World of Amiga di Londra, dieci mesi dopo "si dimetteva". Da queste premesse, si può dire che non ci si aspettava altro, dall'edizione di quest'anno della fiera di Colonia, che un segnale, un annuncio o un comunicato, che tenesse ancora accesa la debole fiammella di speranza degli amighisti. Ebbene, secondo noi è arrivato molto di più... anche se per vederlo era necessario guardare la realtà "tra le righe".

Primo. Petro Tyschtschenko era in gran forma: cordiale, allegro, attento e disponibile. Chi ha imparato a conoscerlo sa ormai come interpretare il modo di fare del particolare e carismatico vicepresidente di Amiga. Lo stand di Amiga era ancora più grande di quello dell'anno scorso, e ospitava al suo interno numerosi espositori. Segno da un lato di una attenzione sempre viva di Petro nei confronti della comunità: il suo compito è ormai quello di "sorreggerla", e non possiamo dire che non lo stia facendo con sempre maggiore impegno. Da un altro lato, è anche segno di una certa disponibilità finanziaria forse da molti sottovalutata. Non si fornisce supporto alla comunità con la sola buona volontà, e Petro il portafogli lo ha aperto anche in questa occasione.

Secondo. Non era presente nessuno di Amiga Inc. Alla nostra domanda, Petro ha sorriso e ha risposto così: "li hanno uccisi tutti". Una frase che lascia le porte aperte alle più diverse interpretazioni...

Terzo. La galleria della storia di Amiga. Nella galleria vi erano i modelli "non più" o "non ancora" disponibili. Mancavano infatti i modelli attuali, 1200 e 4000. Si cominciava addirittura dal Commodore PET, poi un C64 Executive, un Amiga 1000, un 500, un 3000 e un 600. Poi, un Amiga Walker; e accanto a quest'ultimo, laddove tutti si aspettavano il case dell'AmigaNG visto a Londra, simbolo come il Walker di progetti sfumati... è stato messo un altro prototipo di computer. L'unico senza etichetta e senza descrizione. Il computer in questione era un completo sistema IBM PowerPC G3, con case ATX, slot DIMM e scheda grafica PCI. Cosa ci faceva a conclusione della galleria di Amiga un prototipo IBM, senza alcuna indicazione né cartello come per le altre macchine? Abbiamo ottenuto l'informazione direttamente da Haage, poi peraltro confermata dallo stesso Petro Tyschtschenko nel corso della conferenza IRC: Haage & Partner è già al lavoro per realizzare una versione completamente nativa di Amiga OS 3.5 per PowerPC!

Naturalmente, non è detto che occorrerà un nuovo computer completamente PowerPC per far girare le prossime versioni del sistema operativo di Amiga. In fiera, infatti, sono stati presentati i primi prototipi delle nuove schede della MetaBox (una società debuttante nel mercato Amiga) per 1200. Queste schede contengono un PowerPC G3 e, grazie a un emulatore 68k presente in una flashrom, non hanno bisogno del 68000. Usando una di queste schede sul proprio Amiga, sarebbe possibile già da subito usare AmigaOS per PowerPC alla massima velocità possibile, senza compromessi.

Ma attenti: aspettate a trarre conclusioni affrettate. Questo non significa che il futuro di Amiga sia quello appena enunciato... non l'unico, almeno!

L'altra grande indiscrezione che ci è giunta nel fine settimana della fiera, infatti, è che Gateway si starebbe approntando – come peraltro da noi già ipotizzato nello scorso numero – a vendere Amiga Inc a un misterioso acquirente! Elemento chiave dell'operazione è Bill McEwen, che secondo fonti accreditate avrebbe già portato a termine l'operazione.

Naturalmente, non da solo: alle sue spalle vi sarebbe, infatti, una importante multinazionale dell'elettronica di consumo, che già da anni opera anche nel mercato dell'informatica casalinga (anche se non in quello dei personal computer). L'annuncio ufficiale dovrebbe aversi a breve, entro la fine dell'anno; se le informazioni in nostro possesso verranno confermate, possiamo garantirvi che ne vedremo delle belle!

Ormai, quindi, il futuro di Amiga sembra (finalmente!) delineato, almeno nelle direttive principali.

Un sistema "classico", che grazie allo sviluppo del sistema operativo da parte di Haage & Partner migrerà su sistemi PowerPC con – quindi – nuovo hardware e nuovo software; e un Amiga "nuova generazione", che potremmo vedere come la continuazione del progetto di Jim Collas e portato avanti da Bill McEwen.

Queste sembrano essere le direttive di marcia di Amiga. Cosa succederà nella pratica... lo vedremo nei prossimi mesi.

Prima di chiudere, consentitemi di spendere due parole su una importante iniziativa che, anche questo mese, siamo orgogliosi di poter riservare in esclusiva ai nostri lettori. Come peraltro già accennato nello scorso numero, siamo lieti di offrirvi, nel CD allegato, la versione completa e senza limiti di Personal Paint 7.1.

Questa versione è a tutti gli effetti identica alla versione commerciale: Cloanto ha voluto riservare ai lettori di Amiga Life questo prezioso regalo, utile tra l'altro anche e soprattutto ai vecchi abbonati di Enigma che non hanno mai ricevuto l'omaggio a cui avevano diritto (appunto il programma in oggetto).

Il disservizio non era "colpa" né di Cloanto, né tantomeno nostra; con questa iniziativa, tuttavia, intendiamo risolvere una situazione che si protraeva da ormai troppo tempo, e pensiamo di fare felici tutti i lettori di Amiga Life: quelli vecchi, che finalmente ottengono il prodotto a cui avevano diritto; e quelli nuovi, che hanno ottenuto un inatteso e – ne siamo sicuri – graditissimo omaggio!

daniele@franza.net

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Fabio Benedetti, Paolo Canali, Francesco Celli, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Bernardo Innocenti, William Molducci, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Federico Pomi, Gabriele Santilli, Massimo Santoro, Massimo Tantignone

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia,
Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio, Elsa Resmini
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione
Pluricom S.r.l.
http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 107 - gennaio 2000
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999 -

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 100.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l.,
V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione
per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092
Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Sede Legale:
Via Dei Durantini, 320/C - 00157 Roma
Sede Operativa:
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Una lunga lettera... e tante domande

Spettabile EnigmaAmigaLife, questa è la mia prima e-mail in assoluto che invio in quanto con le riviste precedenti non l'ho mai fatto; mi chiamo Marco, ho 29 anni, vivo a Bologna e sono un felice possessore di un Amiga 1200.

A livello amatoriale mi occupo di montaggi video e audio e fino ad ora credo di aver investito parecchio denaro sul mio computer che, purtroppo, dopo sette anni di incessante lavoro, mi ha abbandonato guastandosi. Colto dalla disperazione mi sono rivolto a WG Computer che, fortunatamente, ha risolto il problema vendendomi una scheda madre "riparata" avente ROM, non più 3.0 come avevo prima, bensì 3.1.

A tale proposito vorrei porre alcune domande:

1) Avendo il Workbench 3.0 e le ROM 3.1, i programmi installati nell'hard disk possono avere delle anomalie tipo guru o rallentamenti?

2) Esistono plug in di SCALA MM 400? Quanti sono?

3) Perché nel nostro paese nessuno pensa di tradurre in italiano le istruzioni dei tanti validi programmi che sono in commercio? Con questa soluzione credo che si potrebbero incrementare le vendite di software nel nostro paese e trattenere quindi tanti amighisti che magari stanno pensando di gettare la spugna, passando ad un PC, in quanto tutto quello che "gira" su Amiga è scritto in inglese o tedesco. Idem per i programmi di pubblico dominio, non dico tutti, ma almeno localizzare quelli più utili.

4) Come posso sfruttare al 100% il processore 68060; esistono delle patch che permettono questo? Dove si trovano? Come si installano nella startup-sequence o nella user-startup?

5) Perché non pubblicare, nella rivista, un BE-BOP, come succedeva con Enigma Amiga Run, che aiuti gli utenti Amiga a rendere più gradevole, in fase di boot, il Workbench con delle animazioni o dei file audio?

6) L'anno precedente, durante Pianeta Amiga, ho acquistato presso la Micronik un drive "DF1" ad alta densità. A volte quest'ultimo, all'accensione del computer, sembra non essere alimentato. Ho notato che durante questa anomalia, resettando Amiga e tenendo premuti i due tasti del mouse non appare nella boot options; come mai? In questo caso il problema più strano, è che il computer non lo riconosce come DF1, però andando ad abilitare la funzione PC1 tutto funziona.

7) Credo di essere stato uno dei primi ad abbonarmi alla vecchia rivista Enigma Amiga Run e sono intenzionato a rifarlo con Enigma Amiga Life, mi auguro che mi avviserete prima della scadenza. A proposito, ho ricevuto tutti i numeri di EAR, tranne il 104... non è che vi siete dimenticati di spedirmelo? Altrimenti come posso richiederlo?

Mi piacerebbe vedere pubblicata nella rivista questa mia lettera anche perché ho fatto una scommessa con mia moglie e i miei figli. Colgo, inoltre, l'occasione per salutare la mia famiglia, l'intera redazione (in bocca al lupo!!!), i ragazzi di WG Computer e Vanni, l'unico amico amighista che ho.

GRAZIE

Marco Facchini

Grazie per l'"in bocca al lupo" e per la sua lunga lettera, che abbiamo per forza di cose dovuto tagliare. Vista la non trascurabile quantità di domande, procediamo telegraficamente, non prima di aver ringraziato Luca Danelon e Alessandro Gerelli per le risposte che seguono:

1) Con le ROM 3.1 occorrerebbe usare sempre il Workbench 3.1 (o 3.5). Non ci risulta, comunque, che ci debbano essere problemi di instabilità ad usare il 3.0. La domanda, in effetti, ci giunge "strana": di solito il problema è l'opposto, cioè usare il Workbench 3.1 su ROM 3.0! [L.D.]

2) I plug-in disponibili ufficialmente per Scala MM 4 sono quelli forniti con il programma stesso, nel cassetto EX del programma (i moduli EX devono essere spostati nella directory Startup se si vuole che vengano caricati dal programma) Dal momento che esiste anche Scala Infochannel (più indirizzato alla gestione di chioschi informativi con controllo e aggiornamento remoto degli script) è possibile utilizzare i moduli EX di quest'ultimo, verificandone la compatibilità caso per caso.

I plug-in disponibili in Scala MM 4.0 sono: MIDI, PCD, Genlock, IV-24, Link, ColorMaster, CD32, Vlab, FLC, G-Lock, BMP, YUVN, SuperGen, GIF, MULTI, PhilipsLD, TIFF, DATATYPES, DVE-10, ION, PioneerLD, G2, PCX, Neptun, SonyLD, CDTV, FrameMachine.

Quelli presenti in Scala Infochannel sono: AG-7330, AG-7350, AG-7355, BMP, Browse, CD32, CDTV, ColorMaster, DATATYPES, Dial, DVE-10, FLC, FrameMachine, G-Lock, G2, Genlock, GIF, ION, IV-24, Kramer801-8x1, Link, Log, MIDI, Modem, MULTI, Network, NullModem, PanasonicOD, PAR, PC-VCR, PCD, PCX, Performer, Pesa162-16x2, PhilipsLD, PioneerLD, RS-2800, SCI-210, SCI-8x8, SCI-EXP, SerialText, SonyLD, Studio16, SuperGen, Switcher, SynchroIN, SynchroOUT, TCPIP, TIFF, TimeTable, U-Matic, V-LAN, Vlab, YUVN, AG-5700. [A.G.]

3) La traduzione di un software è una procedura complessa, che richiede prima di tutto molto tempo e quindi un notevole investimento di lavoro. Le cifre del mercato Amiga italiano non permettono purtroppo tali tipi di investimento, se non forse per programmi di una certa levatura, su cui vi sono margini elevati e/o si possiede una distribuzione esclusiva. [L.D.]

4) Il processore 68060 deve essere sfruttato direttamente dal software in uso, che deve prevedere una compilazione per processori 68040 o direttamente 68060. Esistono patch (alcune incorporate anche in MCP) per applicare alcuni "trucchi" su alcune funzioni, così da renderle più vicine a quelle per 68060, ma se si vuole ottenere un vantaggio consistente è ovviamente necessario utilizzare una versione del software compilata ad hoc per il proprio processore. Tale vantaggio si manifesta comunque in modo significativo solo per applicazioni che utilizzano intensamente la CPU (es. programmi di rendering, disegno, elaborazione grafica e sonora), mentre è trascurabile per software di uso comune (es. un mailer, un editor di testo). [L.D.]

5) La rubrica "Tutorial", presente sin dal numero 105, costituisce in pratica la "nuova veste" dei Be-Bop di Enigma. Per quanto attiene agli add-on per il Workbench, il lettore sarà lieto di notare che proprio da questo numero fa la sua apparizione su Amiga Life una rubrica interamente dedicata al Workbench. Mese per mese ci occuperemo di come abbellire e modificare i vari aspetti dell'interfaccia grafica di Amiga. [D.F.]

6) Il lettore dovrebbe verificare, innanzi tutto,

che il difetto in questione si presenti anche alla prima accensione e comunque con un boot senza startup-sequence (quindi senza alcun patch presente nel sistema e residente anche al reset). Il fatto che non venga visto come DF1: e che si riesca ad usare come PC1: (ovvero per leggere dischetti in formato MSDOS) fa pensare a un difetto della scheda elettronica, che è sempre interposta tra il cavo che è collegato ad Amiga e la meccanica del drive stesso. [A.G.]

7) Purtroppo non possiamo esserle di aiuto per il numero 104 di Enigma: noi ci occupiamo della rivista a partire dal numero 105. Consigliamo di rivolgersi al precedente editore di Enigma (GR Edizioni) per reclamare il numero che non ha ricevuto. Per l'abbonamento: di solito alla scadenza il nostro ufficio abbonamenti segnala che l'abbonamento sta terminando... ma consigliamo comunque di tenere "sotto controllo" la propria situazione, magari chiedendo direttamente al numero 0643219201. Non si sa mai! (La risposta vale anche per Saul Bertuccio e per gli altri lettori che ci hanno posto la stessa domanda) [D.F.]

Sul futuro di Amiga

Spettabile redazione di EAL, chi vi scrive è un vecchio lettore di Amiga Magazine e EAR, molto soddisfatto per la nascita di questa nuova rivista, nonché possessore di un 1200 "pompato" (PowerPC 040/25 603 200 e BVision). Qualitativamente non posso che felicitarmi per la grande varietà degli articoli e la completezza con cui vengono fatte le trattazioni. Appena acquistato il primo numero non potevo credere ai miei occhi! Una nuova rivista che sta riuscendo a colmare quelle grosse mancanze che la perdita di Amiga Magazine aveva lasciato. Ma ora bando alle chiacchiere, perché vorrei porvi delle domande sul futuro Amiga:

1) Cosa ne pensate della rinuncia da parte di Gateway di realizzare i progetti precedentemente fatti? C'è qualcosa dietro? Quali potrebbero esserne le cause?

2) Che fine ha fatto Fleecy Moss?

3) Che possibilità si profilano per chi, come me, vuol rimanere su Amiga?

Vi ringrazio in anticipo per le risposte e, in ultimo, vorrei fare una segnalazione per quanto riguarda il canale IRC #amigaita, che, solo da poco, ho iniziato a frequentare. Bene, mi è capitato, più di una volta, di "incrociare" un tale Javill che, dopo aver constatato il client IRC da me usato (non AMirc, visto che mi trovavo al lavoro), sciorinava una serie ininterrotta di kick per concludere con un ban a mio carico. Cosa è possibile fare contro questi facinorosi per chiacchierare in santa pace con altri "fratelli" amighisti?

A presto e ancora complimenti.

Marco Esposito

In questo e nel precedente numero della rivista abbiamo tentato una analisi dei fatti e delle ipotesi circa il futuro di Amiga. Per il momento non si può fare altro: ci auguriamo che alla fiera di Colonia, mentre questo numero di Amiga Life va in stampa, ci saranno novità tangibili. Lo vedremo nel prossimo numero...

Per quanto riguarda IRC... non si può fare niente, se non continuare a collegarsi e a spiegare come stanno le cose. Conosciamo il modo di fare di certi "integralisti" di #amigaita... che comunque, alla fine, riescono a diventare pure simpatici! Invitiamo il lettore a non demordere e a continuare a collegarsi sul canale: nella stragrande maggioranza dei casi (specialmente di sera) troverà decine di amighisti vogliosi solo di discutere in tutta tranquillità. [D.F.]

In ufficio la Playstation al posto del PC?

Grazie per il vostro impegno, anche se l'ultima rivista o la prima che dir si voglia si è fatta attendere, facendomi credere in un definitivo KO. Per fortuna la rivista c'è ancora e si trova in edicola (io conosco però quelle più fornite Amiga dal 1986), ora spero che in edicola ci resti tutti i mesi.

Anche se leggere dell'AmigaOS 3.5 che arriverà ci ha (a noi amighisti) un po' stufato, è sempre bello poter leggere qualcosa di interessante sulla macchina che mi ha dato un lavoro; perché con l'Amiga mi sono appassionato al mondo informatico e ora lavoro come sistemista in una ditta di sistemi informatici. Quando la sera dopo aver combattuto per tutto il giorno con i PC arrivo a casa non posso far a meno di constatare e rallegrarmi che una macchina come il mio Amy che è stato assemblato a mano con tante limitazioni di materiale da reperire per un corretto funzionamento vada come un "treno", invece tutto il giorno mi vedo costretto a combattere con i compatibili PC che ne combinano di tutti i colori. Plug and play che funziona con moooolta poca efficienza, drag e drop che causa problemi costringendo a spegnere e riaccendere, multitasking finto e nella sua finzione definiamolo discreto, e soprattutto grossi, grossissimi problemi hardware: alimentatori KO, processori che con il soket 1 causano falsi contatti e bruciature di schede madri e processori, ecc. ecc. ecc., insomma un'ecatombe tale da farmi dire nella riunione del settore tecnici (ovviamente come battuta ma neanche troppo) che forse se regaliamo il PC a tutti i dipendenti e in cambio ci facciamo portare la Play Station che hanno a casa il lavoro andrà meglio. Per lavorare, a questo punto, se proprio non si va su Amiga e/o Macintosh allora come macchina da lavoro preferisco la Play Station: in fondo la differenza con il PC sta nel solo fatto che non è stata pubblicata una smart suite da lotus per la play!

Mauro Durante

Ecco un'idea da proporre alla Sony... chissà che non la reputi meritevole di attenzione! [D.F.]

Per scrivere ad Amiga Life

Per scrivere alla posta di Amiga Life scrivete via posta elettronica all'indirizzo amigalife.posta@pluricom.it oppure via posta tradizionale a:

Pluricom
AmigaLife-Posta
Viale Ettore Franceschini 73
00155 Roma

Per scrivere alla rubrica "Il Tecnico Risponde" scrivete via posta elettronica all'indirizzo amigalife.tecnico@pluricom.it oppure a:

Pluricom
AmigaLife-TecnicoRisponde
Viale Ettore Franceschini 73
00155 Roma

Per i vostri contributi da pubblicare sul CD scrivete via posta elettronica all'indirizzo amigalife.cd@pluricom.it oppure a:

Pluricom
AmigaLife-CD
Viale Ettore Franceschini 73
00155 Roma

In questa rubrica risponderemo alle vostre domande tecniche su qualsiasi modello di Amiga e le sue periferiche. Per ottenere una risposta precisa consigliamo di descrivere accuratamente il difetto e la configurazione dell'Amiga, includendo se possibile una stampa o un file-attach con i risultati di un programma diagnostico.

di Paolo Canali

I limiti di Zorro II

Giuseppe Casiero chiede se è normale che inserendo in un Amiga 4000 una Oktagon 2008 espansa a 8 MB e una Picasso II+ si perdano 4 MB della Oktagon, mentre senza Picasso ridiventano accessibili.

Questo comportamento non è un'anomalia, ma la conseguenza delle limitazioni d'indirizzamento delle schede di espansione Zorro 2.Il pettine Zorro 2 ha solo 24 linee d'indirizzi, corrispondenti ad uno spazio d'indirizzamento di soli 16 MB. Poiché la mappa di memoria dell'Amiga 4000 riserva 8 MB alle risorse sulla scheda madre e sull'acceleratrice inserita nello slot CPU, negli slot di espansione configurati in modalità Zorro 2 si possono inserire schede che contengono complessivamente un massimo di 8 MB di memoria.

I banchi di memoria in eccesso vengono automaticamente disattivati dal Kickstart durante l'esecuzione del protocollo Autoconfig all'accensione dell'Amiga. Questa limitazione si può superare soltanto acquistando schede che funzionano in modalità Zorro 3. Nel caso di Giuseppe, tuttavia, la perdita di 4 MB di memoria non è un problema serio. Infatti negli Amiga 3000 e 4000 il processore accede alla memoria delle schede Zorro 2 con estrema lentezza, quindi per evitare perdite di prestazioni è comunque sconsigliabile utilizzare più di 4 MB di Fast RAM di questo tipo.

Altri lettori hanno chiesto se è possibile inserire nell'A4000 le vecchie schede che hanno estratto da un A2000. Tutte le schede a 16 bit Zorro 2 per A2000 dal punto di vista elettrico funzionano perfettamente su A4000, anzi grazie al minor rumore elettrico sul bus Zorro 3 funzionano persino schede che su certi A2000 danno problemi. Come nel caso di A3000 lo slot meno ventilato è quello più in alto, perciò non bisogna usarlo per le schede che scaldano. Nascono incompatibilità solo quando la scheda ha nelle sue EPROM un firmware inadatto al 68040 (o che fa assunzioni sbagliate sul tipo di memoria installata sulla motherboard), oppure se è difettosa: il bus Zorro 3 ha una specie di autodiagnosi che interviene se la scheda non rispetta tutte le regole di progetto, mentre su A2000 non ci sono controlli. Queste schede difettose hanno difficoltà a funzionare anche su un A2000 accelerato.

Il connettore delle schede a 32 bit Zorro 3 è identico a quello delle schede Zorro 2 perché il bus Zorro 3 adotta la tecnica "multiplex".

Lo stesso contatto trasporta segnali diversi a seconda del valore istantaneo di un segnale di clock che può avere frequenza elevata: in questo modo il numero di segnali raddoppia conservando un connettore di dimensioni ragionevoli. Il livello logico di un contatto che su Zorro 2 era lasciato inutilizzato ora informa Super Buster del tipo di scheda presente nello slot, così la coesistenza di entrambi i tipi di schede è sempre garantita.

Masterizzatori

Un lettore anonimo vuol sapere se acquistando un masterizzatore prodotto da Yamaha, Sony,Waitec o Plextor potrebbe incontrare problemi a farlo riconoscere dalla porta Ide di Amiga, e se la voce secondo cui mediamente la testina di un CD-R dura solo 70000 ore è vera.

Il set di comandi accettato dai masterizzatori Scsi2 è stato standardizzato solo da pochi mesi, perciò la maggior parte dei modelli in commercio non è ancora conforme a questo protocollo. Per evitare brutte sorprese è indispensabile consultare la lista dei modelli compatibili contenuta nella documentazione dei programmi di masterizzazione. Purtroppo solo i programmi più costosi supportano la maggioranza dei masterizzatori ad alta velocità. A volte però si possono risparmiare alcune centinaia di migliaia di lire acquistando un masterizzatore rimarchiato dalle grandi catene di distribuzione come Traxdata o Waitek: questi

Prima di acquistare il masterizzatore, verificare la compatibilità con l'Amiga (courtesy Teac).

apparecchi sono identici a modelli Philips, Yamaha, Plextor ecc. più costosi, dai quali si distinguono solo per la diversa stringa d'identificazione del loro BIOS. Per "convincere" un programma di masterizzazione a lavorare con questi apparecchi basta perciò aprirlo con un editor di file esadecimale (ad esempio Hex) e sostituire la stringa del modello di masterizzatore originale con quella restituita dal lettore rimarchiato, rispettando scrupolosamente eventuali spazi e lettere minuscole/maiuscole. La stringa si può scoprire con un programma di analisi del bus Scsi come Scsiprobe.

La vita utile della testina laser non è fissa ma dipende soprattutto dalla temperatura di funzionamento (più è bassa, meglio è) e dalla marca dei CD-R utilizzati.

Sauro Del Dotto ci ha inviato una e-mail per chiedere consigli sulle possibilità di collegamento del suo masterizzatore (Yamaha 4416S esterno SCSI 2) ad un Amiga 1200 con MBX1200 Microbotics espanso con 68882 da 25 MHz, 8 MB di Fast RAM, disco fisso interno Eide da 130 MB e Squirrel Classic utilizzata con un lettore NEC 6x multispin esterno (sempre SCSI 2). Sauro è orientato all'acquisto di un'unità Jaz esterna per contenere i file da masterizzare, tuttavia non è sicuro che la lenta interfaccia Squirrel Classic possa gestire contemporaneamente il masterizzatore, il lettore Cd e l'unità Jaz.

L'interfaccia Squirrel Classic ha una limitazione molto grave che la rende sconsigliabile per il controllo dei masterizzatori: tiene impegnata al 100% la CPU dell'Amiga durante l'intero tempo di accesso al bus Scsi. Ciò limita a 2x la massima velocità di masterizzazione Track At Once oppure Disk/session At Once. Utilizzando masterizzatori con buffer interno relativamente piccolo (come il modello Yahama citato) non si può usare come appoggio per l'immagine Iso un disco Scsi collegato alla Squirrel. La CPU dell'A1200, indipendemente dalla sua frequenza di lavoro, al minimo intoppo non riuscirebbe più a riempire il buffer del masterizzatore provocando un errore di buffer underrun nel masterizzatore.

Per sfruttare nel modo migliore il masterizzatore sarà quindi necessario acquistare un controller Scsi2 con prestazioni migliori, magari integrato su una nuova scheda acceleratrice. Per risparmiare si può collegare il masterizzatore alla Squirrel (dove funziona in modo affidabile solo a velocità 2x), acquistando un nuovo disco fisso Eide ad alta capacità per sostituire quello attuale, che si può mettere da parte senza troppi rimpianti. Il suo valore commerciale è inferiore alle 20000 lire, e nell'Amiga di Sauro rappresenta un vero e proprio collo di bottiglia in grado di cancellare qualsiasi vantaggio apportato dall'aggiornamento della CPU. Se il nuovo disco fisso ha una capacità superiore a 4 GB è consigliabile aggiornare anche AmigaOs alla versione 3.5.

Gli schemi elettrici dell'Amiga

Luigi Casella chiede dove può reperire lo schema dello stadio finale delle uscite audio di A4000, per seguire il segnale stereo lungo il suo percorso e trovare il componente fuori servizio che ha improvvisamente fatto ammutolire il suo Amiga.

Gli schemi elettrici dell'A4000 si trovano nell'A4000 Service Addendum, il manuale di servizio tecnico che fu distribuito ai pochi centri assistenza abilitati alle riparazioni degli Amiga professionali. Tuttavia il circuito dell'uscita audio è praticamente identico a quello di A3000, che si trova anche nell'appendice del relativo manuale d'uso allegato al computer.

Il 90% dei guasti alle uscite audio dell'A4000 è provocato da tre componenti: l'interruttore nascosto nei connettori stereo RCA , il chip custom Paula e il regolatore di tensione a −12 volt. Nel primo caso l'audio si può prelevare (anche se attenuato) sul piccolo connettore a tre poli della scheda madre che si trova vicino ai connettori RCA: la massa è il contatto centrale, i segnali destro e sinistro sono quelli laterali. Nel secondo caso l'intervento può essere eseguito solo con l'attrezzatura adatta, mentre è facile scoprire se il problema è il regolatore di ten-

I floppy drive si possono riallineare facilmente (courtesy Teac).

braccetto di ritenzione della meccanica si sblocca. Se il drive legge bene tutti i dischetti che ha formattato e scritto lui stesso ma dà errori o non riconosce i dischetti scritti da altri drive, probabilmente è disallineato.

Potrebbe essere sporco o rotto se non legge né scrive alcun floppy (ma potrebbe anche essere totalmente disallineato a causa di una manomissione). Un rumore di strisciamento indica che il dischetto non è ben appoggiato nella sua sede, di solito per la presenza di pezzetti di carta, capelli o uno scollamento del magnetino sul perno.

Per rimediare basta una pulizia e una goccia di Attak.

Infine se il drive formatta ed usa il dischetto, che però non viene più riconosciuto una volta estratto e reinserito, il motorino che muove le testine e la relativa vite senza fine sono rotti o bloccati dallo sporco. Una volta all'anno si dovrebbero pulire accuratamente testina e guide da morchia e polvere con un cotton fioc imbevuto di alcool, quindi lubrificare le guide del carrello testine con una goccia d'olio. I dischetti di pulizia sono leggermente abrasivi e non levano la polvere dalle guide, quindi vanno usati solo da chi non si sente in grado di aprire il drive. Il riallineamento delle testine è un'operazione riservata ai laboratori attrezzati, ma si può sempre tentare usando un normale dischetto tenendo presente che nel 50% dei casi ha successo e nel restante 50% trasforma un drive non perfettamente funzionante in un rottame da buttare. Solo quando il drive è vecchio e molto usato conviene tentare comunque, perché anche un allineamento ben fatto non durerebbe che pochi mesi a causa dei giochi del motorino passo-passo.

Bisogna allentare le viti che fissano il motore al telaio, quindi si ruota il motore leggermente sinché non si ottiene una perfetta lettura di ogni traccia del disco, in particolare delle tracce 0, 39 e 79; al termine si stringono di nuovo le viti.

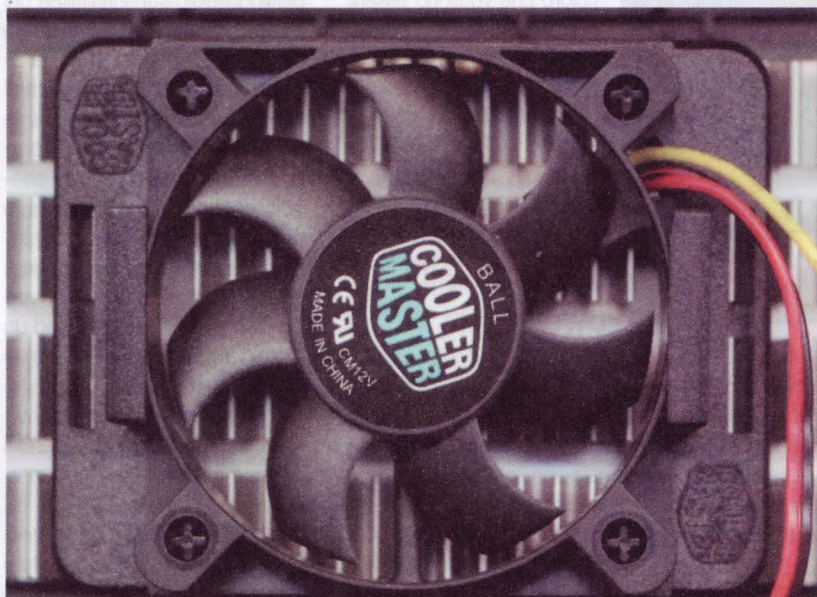
Varie

Vincenzo Morelli ha collegato un lettore DVD al suo A4000 e chiede se è possibile utilizzarlo per vedere i film in questo formato. Purtroppo non sono ancora disponibili decoder DVD software

sione, perché anche la porta seriale inizia a malfunzionare.

Riparazione del floppy drive

Se un dischetto s'incastra nel drive non bisogna mai usare la forza per estrarlo. L'unico tentativo accettabile può essere fatto tirando delicatamente con delle pinzette, ma se dovesse fallire non si deve andare a prendere la tenaglia per tirare più forte! Dalla fessura potrebbe uscire qualche pezzetto di troppo, quindi è meglio aprire l'Amiga e disincagliare il dischetto dall'interno. Se il disco non entra perché "urta contro qualcosa", inserire e togliere un dischetto con la protezione di alluminio rimossa: di solito il

Per il momento con Amiga non si possono vedere i film Dvd, ma presto la situazione cambierà (courtesy CyberDrive).

Una ventola appoggiata sul chip grafico elimina il surriscaldamento.

per Amiga, poiché il contenuto dei film è criptato con un algoritmo segreto imposto dall'associazione dei produttori cinematografici, che pretende il pagamento di costose "royality" da tutte le software house che lo usano. Un normale decoder Mpeg hardware o software non è quindi sufficiente per vedere i film su DVD. Gli sforzi per scavalcare legalmente la protezione stanno però ottenendo i primi risultati, quindi la comparsa di un programma per vedere i film DVD con Amiga è solo questione di tempo. Tuttavia la decodifica dei filmati compressi con l'algoritmo Mpeg2 scelto per il DVD è molto impegnativa per la CPU, che probabilmente dovrà essere almeno di classe 68060.

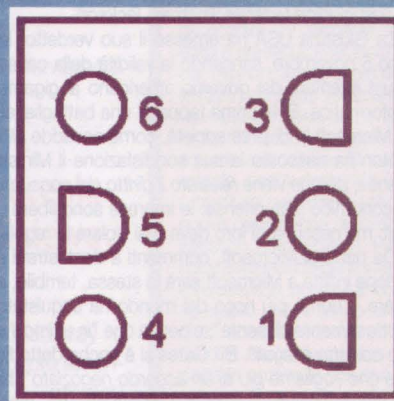
Saul Bertuccio ha notato che il chip video della sua scheda Picasso IV montata in un A4000 desktop tende a surriscaldarsi, quindi è obbligato a tenere il computer aperto. Poiché Village Tronic su alcuni modelli di MacPicasso mette un dissipatore sul chip video, chiede se può fare lo stesso con la Picasso IV.

Quando la scheda grafica è l'unica espansione conviene inserirla nello slot centrale, dove la circolazione d'aria è migliore. Se ciò non fosse sufficiente si può appoggiare sul chip un piccolo dissipatore con ventola, ricavato da una scheda grafica per PC in disuso, oppure una ventola per CPU Intel. Il dissipatore si fissa al chip grafico con l'apposita colla termoconduttiva in vendita nei negozi di materiale elettronico.

Il sistema di ventilazione dell'Amiga 4000 è appena sufficiente, e se vengono installate molte periferiche e un'acceleratrice si rischia il surriscaldamento dell'interno del computer. In particolare le memorie SIMM sono particolarmente sensibili al calore eccessivo, che causa la perdita del contenuto di qualche cella. La circuiteria sulla motherboard normalmente non è in grado di rilevare questa condizione, che si manifesterà sotto forma di misteriosi blocchi di sistema ed eventualmente corruzione dei dati nell'hard disk. Anche la CPU può surriscaldarsi, provocando prima errori di calcolo (soprattutto nelle istruzioni eseguite dal coprocessore matematico, che ha registri a parecchi bit) e poi il blocco del sistema eventualmente preceduto da qualche minuto di vistosi rallentamenti.

Precisazioni

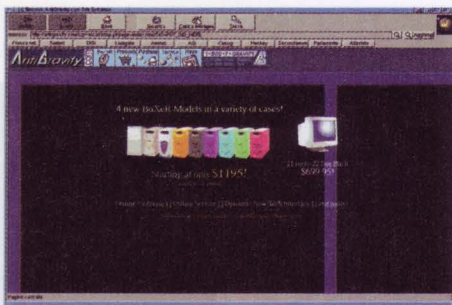
Per un disguido tipografico il disegno delle connessioni del connettore di alimentazione di A4000 pubblicato sul numero 105 a pagina 8 è sbagliato. La numerazione corretta dei piedini è riportata in questa pagina. A pagina 6 dello stesso numero c'è un errore anche nella tabella con le connessioni dello spinotto P9 di alimentazione: sui piedini 4, 5 e 6 la tensione è di +5 volt, come correttamente indicato dalla figura 1. Ringraziamo tutti i lettori che ci hanno segnalato queste imprecisioni.

Giorgio Signori segnala inoltre che, contrariamente a quanto affermato sul numero 105, sarebbe possibile collegare "in cascata" sul connettore di espansione per l'orologio di A1200 due o più espansioni, ad esempio la scheda audio Melody e la porta seriale Twister 1200. Il montaggio di due o più schede in sul connettore per l'orologio è sconsigliato dal documento "A1200 Hardware Developer Notes" rev. 0.9 di George Robbins (progettista capo di A1200), poiché possono nascere conflitti fra le due linee di decodifica disponibili (sono sui contatti 22 e 23 di P9B). Di conseguenza sarebbe meglio evitare di assemblare un "castello di schede" sul connettore dell'orologio. Qualche combinazione di scheda potrebbe funzionare, ma non è una regola generale e quindi si può fare un tentativo solo se il produttore di entrambe le schede cita espressamente questa possibilità nella documentazione, come nel caso di Melody e Twister 1200.

Piedinatura del connettore di alimentazione della scheda madre di A4000 desktop.

Antigravity annuncia nuovi sistemi basati su BoXeR

Antigravity ha annunciato quattro nuovi modelli basati sulla scheda madre del BoXeR. I modelli si differenziano per la CPU e per la presenza di slot ZorroIII. I sistemi sono disponibili in vari case, diversi per forma e colore.

Sono presenti anche le prime schede PCI. La commercializzazione è prevista per la fine di novembre, mentre questo numero di Amiga Life va in stampa. Ulteriori informazioni nel prossimo numero.

http://www.antigravity.com/

Nuova mailing-list Darkage

La Darkage Software, dinamica software house di Spoleto, comunica che ha attivato una sua mailing list, raggiungibile all'indirizzo http://www.idealia.net/darkage/contact.html. "La mailing list - ha dichiarato l'addetto stampa della società -, che prosegue la nostra politica di attenzione al cliente, è dedicata a tutti coloro che vogliono essere aggiornati in tempo reale su ogni nuova iniziativa o prodotto di Darkage".

DARKAGE SOFTWARE WHEN ART MEETS TECHNOLOGY

Nuovo compilatore BASIC per 680x0 e PowerPC

Il francese Frederic Laboureur annuncia l'uscita di PureBasic, un nuovo compilatore Basic che estende la capacità del noto linguaggio di programmazione. Con PureBasic è possibile generare codice 680x0 e PowerPC (anche se la gestione di quest'ultimo non è ancora ultimata).

L'autore sostiene che il codice generato è molto compatto e ottimizzato, tanto da raggiungere il livello dell'assembly.

Caratteristiche interessanti del linguaggio sono la pulizia del codice (che rispetta il sistema operativo), la facilità di installazione e di utilizzo, la possibilità di fare uso di librerie esterne e la possibilità di compilare i programmi non solo in codice eseguibile, ma anche in sorgente assembly commentato, contenente l'intero codice in maniera estesa. Non manca il supporto per l'AmigaOS 3.1, grazie ad un grosso file contenente tutte le costanti e strutture.

PureBasic è, al momento, shareware: con la versione 2.0 il programma diventerà commerciale.

Nel CD allegato, nel cassetto "Dalla rivista.../News", potete trovare la versione demo di PureBasic 1.01.

http://www.citeweb.net/fantaisi/FS_PureBasic.html

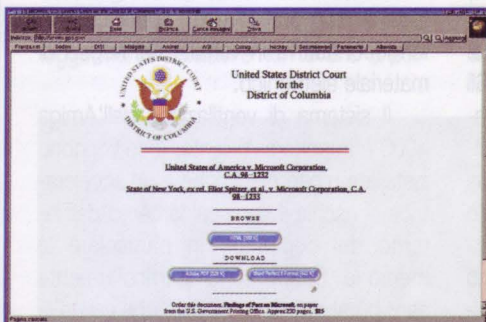
Microsoft perde la battaglia legale contro l'antitrust USA

"Microsoft detiene un potere monopolistico. Con la sua condotta nei confronti di altre imprese, Microsoft ha dimostrato di voler utilizzare il suo fenomenale potere di mercato e gli immensi profitti per danneggiare qualsiasi impresa che intendesse sviluppare iniziative concorrenziali ai suoi prodotti. Il risultato è che alcune innovazioni che avrebbero portato benefici sostanziali ai consumatori non si sono mai concretate per la sola ragione che non coincidevano con gli interessi di Microsoft". Queste le parole, durissime, del giudice federale Thomas Jackson.

La Giustizia USA ha emesso il suo verdetto, lo scorso 5 novembre, sancendo la validità della causa antitrust intentata dal governo americano al gigante dell'informatica. E' la prima tappa di una battaglia legale, che si potrebbe anche concludere con lo smembramento di Microsoft in diverse società, come accadde all'inizio degli anni Ottanta al monopolista telefonico AT&T.

Non ha nascosto la sua soddisfazione il Ministro della Giustizia, Janet Reno: *"Oggi è un grande giorno per l'America, perché viene reiterato il diritto dei consumatori a scegliere"*. E' l'affermazione del principio base del sistema economico statunitense: le imprese sono libere di perseguire il massimo valore per gli azionisti, senza obblighi sociali; ma nessuna di loro deve mai violare le regole della concorrenza.

Da parte di Microsoft, commenti a denti stretti e prime ammissioni di colpa. Bill Gates, forse temendo che la punizione inflitta a Microsoft sarà la stessa, terribile, inflitta a suo tempo ad AT&T, ha dichiarato che è pronto a patteggiare. L'uomo più ricco del mondo ha acquistato un'intera pagina di alcuni giornali USA per comunicare che *"rispettosamente dissente"*, e pensa che *"in ultimo il sistema legale USA affermerà che le innovazioni della Microsoft erano corrette e legali"*. Bill Gates si è anche detto fiducioso sulla possibilità di un'intesa extra-giudiziaria: *"Non c'è niente che vogliamo più di un accordo negoziato"*, ha detto il fondatore di Microsoft.

Una curiosità: la Corte Distrettuale ha messo la sentenza a disposizione del pubblico su Internet (http://usvms.gpo.gov), nei formati Adobe PDF (presente anche nel CD di Amiga Life) e WordPerfect, ma non in formato Microsoft Word. Solo un caso?

Nuova versione di Image Engineer

E' uscito un aggiornamento di Image Engineer, un software shareware per l'elaborazione di immagini.

Sono stati aggiunti nuovi strumenti e nuovi script ARexx. Nonostante le aggiunte, il prezzo del programma rimane invariato (35 dollari americani).

http://www.amigaworld.com/support/imageengineer/

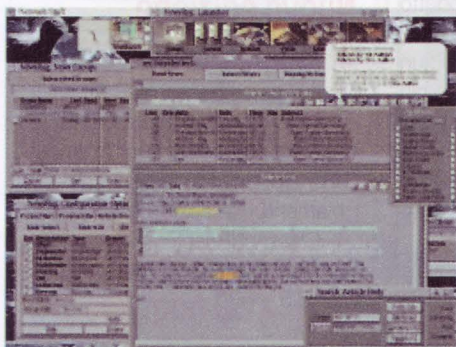
MagicMenu 2.29 beta

E' uscita una nuova versione del programma MagicMenu, in grado di sostituire i menù standard di Intuition con altri più configurabili.

Questa beta dovrebbe risolvere alcuni problemi esistenti con le versioni precedenti.

http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~cattaneo/magicmenu/download.uk.html

Nuova versione di NewsRog

La ShadowWorks Software annuncia la disponibilità di NewsRog 1.8b, il noto programma per la gestione dei newsgroup (i gruppi di discussione Internet).

L'aggiornamento è gratuito per gli utenti già registrati.

http://www.frii.com/~srk/ShadowWorks/Preview/NR.html

Nuovo software da Innovative

Innovative ha annunciato diverse novità: l'uscita di un nuovo programma di disegno, chiamato FxPaint, la creazione di un nuovo standard software denominato "VHI" per la gestione di diverso hardware video (attualmente sono supportate le schede V-Lab e la FrameMachine), una nuova versione di VLRec-NG con supporto VHI e infine FxScan, un nuovo programma per l'ottimizzazione delle immagini acquisite con gli scanner.

http://www.innovative-web.de/cgi-bin/innoecomm.pl/innovative

Amiga Unix Compendium... e due sorprese esclusive per i lettori

Schatztruhe presenta una suite di tre CD contenenti tutto il necessario per installare Linux sul proprio Amiga: Linux 68K, Linux PPC, NetBSD e GeekGadgets. Come bonus, è inclusa la prima distribuzione dei sorgenti e dei binari di AROS, l'Amiga Research OS. Amiga Unix Compendium costa al pubblico 79.000 lire.

The Amiga Unix Compendium V1.2
Linux for PowerPC - Linux for m68k - NetBSD

Il CD allegato a questo numero di Amiga Life contiene, in esclusiva mondiale, una versione ridotta (solo per quanto riguarda la quantità di software aggiuntivo presente, non necessario per una installazione tipica) della suite Amiga Unix Compendium.

E non è tutto: Schatztruhe, infatti, ha voluto riservare ai lettori di Amiga Life uno sconto del 25% per l'acquisto della versione completa, su tre CD, di Amiga Unix Compendium: invitiamo i nostri lettori ad approfittarne, compilando il tagliando presente a pagina 52.

http://www.schatztruhe.de/softe/auc.html

Intervista di AmiWorld Online a Daniele Franza

AmiWorld Online, la bella rivista su Internet curata da Paolo Pettinato, ha recentemente chiacchierato di editoria e di altri argomenti con Daniele Franza, il nostro direttore. Nell'intervista sono anche svelati interessanti retroscena sui "dietro le quinte" di Enigma Amiga Life.

http://amiga.eden.it/interviste/franza/franza.html

Analisi sulla recente alleanza tra Gateway e AOL

Recentemente Gateway e AOL (il maggiore fornitore americano di accesso a Internet) hanno stretto un'alleanza per cooperare nel promettente mercato degli "apparecchi informati-

Dal mondo dell'informatica

L'Agenzia ANSA è ora sul telefonino: arrivano in voce notizie e aggiornamenti

di Francesco Fulvio Castellano

Il notiziario Ansa trova anche la voce, quella dei propri giornalisti che leggeranno le ultime notizie trasmesse dall'Agenzia. Questo nuovo prodotto troverà una prima concreta applicazione grazie ad un accordo con TIM (gruppo Telecom Italia). Il nuovo servizio, con la collaborazione della società Acotel, offre infatti a tutti i clienti TIM - GSM e Tacs - la possibilità di ascoltare 24 ore su 24 le ultime notizie Ansa: chiamando il numero 9696; nella fase sperimentale il servizio sarà gratuito.

Psion annuncia il nuovo serie 7 con schermo a colori e l'organizer 'Revo'

di Francesco Fulvio Castellano

Nel corso di una conferenza stampa a Milano, è stato presentato Psion Serie 7, un sub-notebook leggero, con il 'case' in pelle, batterie ricaricabili che garantiscono un intero giorno di utilizzo (2-3 volte più di un computer laptop), tastiera QWERTY touch-type, il processore più veloce finora montato da Psion e garantisce miglioramenti nelle comunicazioni. Psion Serie 7 prevede 'dentro' i programmi software Psion, piena connettività Internet, posta elettronica, elaborazione testi, foglio di calcolo, un flessibile time manager ed un completo database di contatti, oltre ad offrire le principali funzionalità dello Psion Serie 5mx. Il processore implementato è l'Intel StrongARM a 100 MHz, la batteria ricaricabile è agli Ioni di Litio; il Serie 7 è dotato di una memoria di 16 MB (espandibile a 32 MB) sufficiente per memorizzare, per esempio, oltre 4.000 pagine di testo in formato A4. Lo slot CompactFlash standard consente di aggiungere facilmente memoria. Tutte queste funzionalità sono racchiuse in soli 1.150 grammi. Il Serie 7 sarà disponibile presso i rivenditori Psion ad un prezzo utente finale di 1.999.000 + IVA. Con un peso di soli 200 grammi, Revo offre le applicazioni tipiche di un organizer quali agenda e contatti, oltre a funzioni avanzate per la gestione delle informazioni personali e per la comunicazione tramite posta elettronica e Internet. Forma e dimensioni ricordano una sottile custodia per gli occhiali. E' talmente leggero da poter essere contenuto nel taschino di una camicia, offre un display sensibile al tocco ed una tastiera brevettata veramente molto innovativa. Revo funziona come elaboratore testi e foglio di calcolo, agenda e contatti, un jotter ed una calcolatrice, tempo/informazioni sul mondo, posta elettronica e Internet. Revo è progettato per essere utilizzato insieme alla nuova generazione di telefoni cellulari Nokia, Ericsson, Motorola e Panasonic. Questi nuovi telefoni intelligenti integrano modem ad infrarossi che, posizionando Revo ed il telefono stesso uno di fianco all'altro, consentono di accedere ad Internet ed alla posta elettronica. In alternativa, Psion offre un modem portatile opzionale 56k che si collega direttamente a Revo o alla docking station. Le due batterie ricaricabili assicurano un'autonomia di 14 ore. Revo sfrutta l'ultima versione del sistema operativo di Symbian, EPOC Release 5 (ER5) che è stato adattato per uno

Dal mondo dell'informatica

schermo dalle dimensioni ridotte (Symbian è la joint venture tra Psion, Nokia, Motorola, Ericsson e Panasonic). Sarà disponibile presso rivenditori Psion a partire da gennaio 2000, ad un prezzo di lire 990.000 IVA inclusa.

Telecom Italia e TIM: l'obiettivo è una grande crescita del mercato Internet

di Francesco Fulvio Castellano

Se Internet sarà il motore dello sviluppo delle telecomunicazioni e un decisivo fattore di crescita per l'economia dei paesi avanzati, il Gruppo Telecom intende promuovere e realizzare tutte le iniziative necessarie a rimuovere gli ostacoli all'evoluzione del mercato Internet ancora presenti nel contesto italiano. Questo, in sintesi, il significato dell'annuncio congiunto di Telecom Italia e di TIM sulla nuova offerta Internet presentata a Milano alla vigilia dell'apertura dello Smau. Non è pensabile, in questo contesto, per le famiglie e le imprese italiane "vivere" senza Internet. In Italia, la diffusione di Internet sconta ancora un notevole ritardo a causa di una serie di barriere: alti costi dell'hardware, bassa penetrazione dei PC nelle famiglie, scarsa conoscenza della lingua inglese, un sistema scolastico poco predisposto all'uso delle tecnologie; una bassa informatizzazione della Pubblica Amministrazione.

L'offerta di Telecom Italia per la telefonia fissa avrà come capisaldi le Soluzioni Tin Easy PC/Tin EasyNET, che offriranno da dicembre '99 un PC "entry level" già configurato per Internet/Tin.it e dotato di smart card per il commercio elettronico. Altra offerta importante sarà Fast Internet con l'accesso ADSL Tin.it che consentirà la navigazione veloce su Internet con accesso "always on" a costo fisso, la disponibilità di video comunicazione su IP e la possibilità di utilizzo siti/servizi multimediali disponibili in rete (streaming audio-video, brevi filmati, canali radiofonici su Web, scambio immagini ad alta risoluzione). Saranno disponibili, da 'ieri', i servizi a larga banda per le aziende "Ring". Telecom Italia, prima in Europa, presenta una nuova piattaforma completa di servizi, rivolti alle Aziende, per la trasmissione dati a Larga Banda, ad alta velocità ed a basso costo di accesso, denominata "Ring". TIM, invece, prepara una grande rivoluzione: da novembre c'è post@ nel telefonino di 17 milioni di italiani.Un solo numero per gestire tutte le proprie comunicazioni personali, una chiave di accesso gratuito a Internet: con il nuovo servizio UNI.TIM (Universal Number TIM), tutti i clienti TIM potranno utilizzare il proprio numero di cellulare non solo per telefonare, come segreteria telefonica o per inviare e ricevere SMS, ma anche per gestire la posta elettronica, i fax e navigare su Web. Ogni numero cellulare TIM diventa così la chiave di accesso alla propria casella personale, una sorta di biglietto da visita declinabile con assoluta facilità. Ad esempio: numero di cellulare 0338-3692468, e-mail 0338-3692468@tim.it, fax mail 0338-0-3692468, segreteria 0338-0-3692468.

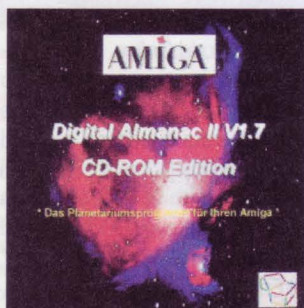
UNI.TIM include un accesso gratuito a Internet: per utilizzarlo sarà sufficiente configurare il proprio computer e collegarsi da rete fissa o mobile. Tutto con un solo numero, quello del telefonino TIM.

vi", che pian piano ruberanno spazio agli attuali PC desktop. Gateway parteciperà fornendo anche il software per la gestione di tali apparecchi, ovvero l'Ambiente Operativo Amiga (Amiga OE) attualmente sviluppato da Amiga Inc.

http://news.cnet.com/news/0-1006-200-921974.html?tag=st.ne.1002.bgif?st.ne.fd.gif.j

E' uscito Digital Almanac II

Schatztruhe presenta Digital Almanac, software di astronomia giunto ormai alla versione 2. Le migliorie sono diverse ed il prezzo è di 69 marchi tedeschi (35,28 euro).

http://www.schatztruhe.de/software/da_ii.html

Amiga Inc e Gateway citate in giudizio!

Questo articolo presenta e commenta una citazione in giudizio fatta da un'associazione di commercianti Amiga ai danni di Gateway e Amiga Inc. L'accusa è quella che Amiga Inc. abbia venduto computer Amiga nuovi contenenti componenti hardware usati e quindi più soggetti a logorio.

Molto difficilmente questa denuncia avrà un qualche esito pratico, ma ci è sembrato, se non altro, un ennesimo segnale che testimonia il mutato atteggiamento mentale di parte della comunità Amiga, evidentemente stufa dei contraddittori comunicati dell'ultima dirigenza Gateway.

http://www.aio.co.uk/241099.html

Users(ADA) Vs. Gateway, Lawsuit

Article by Mark Tierno

Well someone's finally doing it. The Amiga Dealer's Association (ADA) is suing Amiga and Gateway in a class-action suit for breach of promise, messing everyone up, and being general bad guys. The overall total seems to be somewhat over 3 million dollars (US) and is aimed at making a bunch of sore people feel better.

Of course, this might sound all nice and fine to people, but I personally see a little flaw in their plans that just might prove troublesome (actually, a flaw you can drive a truck-load of PCs through). Allow me to demonstrate...

ADA: Gateway, we're going to sue you and Amiga.

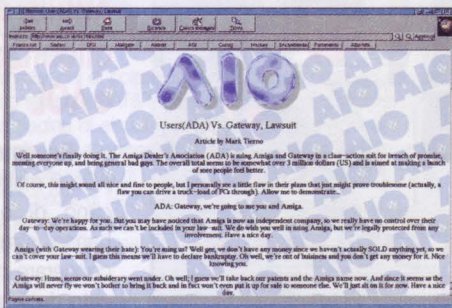
Gateway: We're happy for you. But you may have noticed that Amiga is now an independent company, so we really have no control over their day-to-day operations. As such we can't be included in your law-suit. We do wish you well in suing Amiga, but we're legally protected from any involvement. Have a nice day.

Amiga (with Gateway wearing their hate): You're suing us? Well gee, we don't have any money since we haven't actually SOLD anything yet, so we can't cover your law-suit. I guess this means we'll have to declare bankruptcy. Oh well, we're out of business and you don't get any money for it. Nice knowing you.

Gateway: Hmm, seems our subsiderary went under. Oh well; I guess we'll take back our patents and the Amiga name now. And since it seems as the Amiga will never fly we won't bother to bring it back and in fact won't even put it up for sale to someone else. We'll just sit on it for now. Have a nice day.

Aggiornamento sulle CyberStorm/Blizzard G4

Phase5 ha annunciato di dover ritardare l'uscita delle nuove schede basate su G4, a causa della scarsa reperibilità del controller MPC107, prodotto da Motorola. Una possibile soluzione sarebbe l'utilizzo di un controller alternativo, che in più offrirebbe il supporto al bus AGP.

http://www.phase5.de

Aggiornamento di ArtEffect

Haage & Partner ha rilasciato un aggiornamento di ArtEffect. Il programma è ora giunto alla versione 3.0.11.

http://www.haage-partner.com/ae_sup_e.htm

Nuova edizione di Miami 3.2b

Nordic Global ha pubblicato una seconda edizione di Miami 3.2b, apportando alcuni cambiamenti all'interfaccia per ClassAct/Reactor e aggiungendo icone per l'AmigaOS 3.5.

http://www.nordicglobal.com

Rilasciata nuova versione beta di Voyager 3

VaporWare ha rilasciato una versione beta che risolve diversi bug della recente versione 5 di

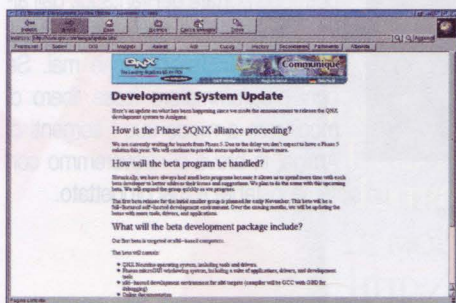
Voyager3.
http://v3.vapor.com

Amiga Developer CD 2.1

Haage & Partner ha annunciato che presenterà la versione 2.1 dell'Amiga Developer CD alla fiera HOME Electronics World di Colonia di novembre. Alcuni contenuti: il kit di sviluppo per AmigaOS 3.5, i Rom Kernel Manuals in formato AmigaGuide e HTML, molta altra documentazione ed esempi.

http://www.haage-partner.com/news/news_991104_e.htm

Aggiornamenti sul sistema di sviluppo QNX

QNX Software Systems ha pubblicato un aggiornamento sullo stato del programma di sviluppo dedicato agli utenti Amiga, annunciando che la prima beta del loro sistema di sviluppo (per piattaforme X86) verrà rilasciata ai betatester entro la fine di novembre.
http://www.qnx.com/amiga/update.html

Novità ludiche

Molte le novità, questo mese, per quanto riguarda i giochi per la nostra piattaforma. Molte software house hanno ovviamente voluto approfittare del mercato natalizio per annunciare le novità e gli aggiornamenti dei loro titoli.

Amiga Nutta ha comunicato che sta attualmente lavorando su numerosi titoli (alcuni dei quali potrebbero essere già usciti quando questo numero di Amiga Life arriva in edicola): i giochi sono **NewTron, ACSYS, Shogo, The Heretic Fortress, Maim & Mangle, Explorer 2260, Scavenger, Dafel: Bloodline, Magick, Payback.**
http://www.nutts.demon.co.uk/

La Digital Dream Entertainment ha messo online la versione demo del suo nuovo gioco di avventura/azione **Hell Squad**: *http://www.dd-ent.com.*

Su Aminet è uscita una demo di un nuovo gioco strategico, **Exodus - The Last War**, che si presenta molto ben fatto, anche dal punto di vista grafico. Richiede 030 e 16MB di Fast. La demo misura circa 6MB, e naturalmente i lettori di Amiga Life possono risparmiarsi il download facendo riferimento al cassetto "Dalla rivista/News" del CD allegato.

Sempre sulla rete è recentemente uscita la versione 1.4 di **FreeCiv**, un clone freeware di Civilization.
http://home.t-online.de/home/sebauer/freeciv.html

ClickBOOM ha messo in linea presso il suo sito (*http://www.clickboom.com/t0/demo.shtml*) una demo giocabile di **T-Zero**, il gioco shoot'em-up programmato dal gruppo italiano TraumaZero. Il file archiviato che contiene il dimostrativo misura ben 26 (ventisei) megabyte! Un record per un gioco Amiga.

Naturalmente anche questo demo è presente nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

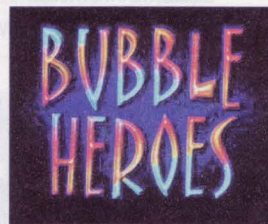
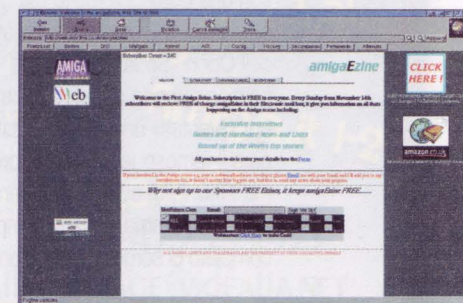
Epic Marketing, dopo parecchi mesi di attesa, ha finalmente rilasciato una versione dimostrativa di **Mikro Mortal Tennis**, un gioco sportivo a tratti decisamente demenziale. Il sito di riferimento per il download è *http://www.epic-marketing.de*... oppure il CD di Amiga Life!

Una novità assoluta è invece costituita da **Bubble Heroes**, interessante gioco programmato dal gruppo italiano degli Arcadia Development e prodotto da Crystal Interactive Software. Richiede AGA, OS 3.0, 4 MB di Fast RAM e 5 MB di spazio sull'HD. *http://www.made.net/~arcadia/*

Blittersoft annuncia l'uscita di **WipeOut 2097**, il famoso gioco di corse in antigravità, conversione da Playstation. Il titolo, che richiede PowerPC, scheda grafica 3D, 24MB di Fast RAM, CD-ROM e KickStart 3.0 o superiore, può essere ordinato on-line al seguente indirizzo: *http://www.blittersoft.com/cgi-bin/2/webc.cgi/~bsoft/WipeOut_2097.html?sid=9XNHV6OCcJbo9EM*

Nuova rivista Amiga per e-mail

E' nata "First Amiga Ezine", la prima rivista Amiga spedita agli iscritti sotto forma di e-mail.

La rivista, in lingua inglese, proporrà interviste esclusive, notizie su giochi e hardware, link e riassunti delle principali notizie della settimana.
http://web.ukonline.co.uk/amigaezine/index.html

AmigaOS diventerà OpenSource?

di Bernardo Innocenti

Recentemente ha fatto molto scalpore una iniziativa per convincere Gateway/Amiga Inc. a rendere disponibili pubblicamente i sorgenti di AmigaOS. Non si tratta solamente di una petizione, ma di una vera e propria campagna che mira ad influenzare e coinvolgere il maggior numero possibile di personaggi di spicco nel mondo Amiga, nella speranza di fare una breccia nei vertici delle due società.

Portata avanti con le migliori intenzioni, questa campagna non poteva fare a meno di infiammare una vivace polemica che si è propagata dai newsgroup ai canali IRC fino alle mailing list.

I pareri degli utenti e degli sviluppatori, questi ultimi interessati più da vicino ai sorgenti di AmigaOS, sono come prevedibile molto discordi. C'è chi vorrebbe vedere lo sviluppo di AmigaOS completamente nelle mani degli utenti, chi non potrebbe assolutamente tollerarlo e chi preferirebbe una soluzione intermedia.

La sottoscrizione del C.O.S.A. (Campagna dell'AmigaOS Open Source) ha raggiunto i 350 iscritti in due giorni!

L'opinione di Olaf Barthel

Olaf "Olsen" Barthel, sviluppatore la cui fama non necessita di presentazioni, è intervenuto nella discussione con una posizione molto matura. Olaf è stato da sempre un sostenitore dell'Open Source Software (OSS), persino quando questo concetto non era diventato una moda. Basti ricordare il famoso (ed enorme) programma "Term", di cui Olaf è il generoso autore (tale programma è stato sempre distribuito completo di sorgenti). Olaf è anche autore di svariati altri programmi, tutti rigorosamente distribuiti con i sorgenti, nonché di numerosi porting per Amiga di software per UNIX come l'emulatore UAE e il filesystem di rete Samba. Premesso questo, l'opinione di Olaf in merito al rilascio dei sorgenti di Amiga non può che stupirci. Egli ha infatti puntualizzato che esistono diversi problemi da risolvere prima di poter distribuire i sorgenti di AmigaOS. Innanzi tutto, esistono dei brevetti su Intuition e dei copyright su nomi quali "Amiga", "Workbench", "Kickstart", "AmigaDOS" e "AmigaGuide". Questi rimarrebbero in vigore anche se i sorgenti fossero di pubblico dominio, impedendo comunque la distribuzione legale di versioni modificate di AmigaOS. Inoltre alcune parti di AmigaOS, tra cui ARexx, le librerie matematiche e alcuni font, furono acquistati in licenza da Commodore e non sarebbe dunque possibile distribuirne i sorgenti senza il consenso dei rispettivi proprietari.

Eric Raymond, il famoso (e originale) avvocato che ha convinto Netscape a rendere open source il suo browser Navigator.

Come se non bastasse, i tool di sviluppo necessari per compilare alcune parti di AmigaOS erano forniti da terze parti, come il compilatore C della Green Hills Inc, tutt'altro che economico.

L'altra questione sollevata da Olaf riguarda la qualità dello sviluppo in assenza di una leadership come quella di Commodore a suo tempo e di Haage & Partner adesso: Holger Kruse, autore di Miami, ha espresso una certa sfiducia nella capacità degli sviluppatori Amiga di organizzare una struttura di coordinamento adatta a garantire una linea di sviluppo consistente e una qualità elevata per il sistema operativo.

Il parere dei più autorevoli sviluppatori Amiga è dunque che, se da una parte l'apertura di AmigaOS potrebbe portare dei vantaggi, dall'altra potrebbe dar luogo a una sorta di anarchia più dannosa che mai. Se ogni programmatore fosse libero di modificare a modo suo i sorgenti di Amiga, in breve ci ritroveremmo con un sistema instabile e mal progettato.

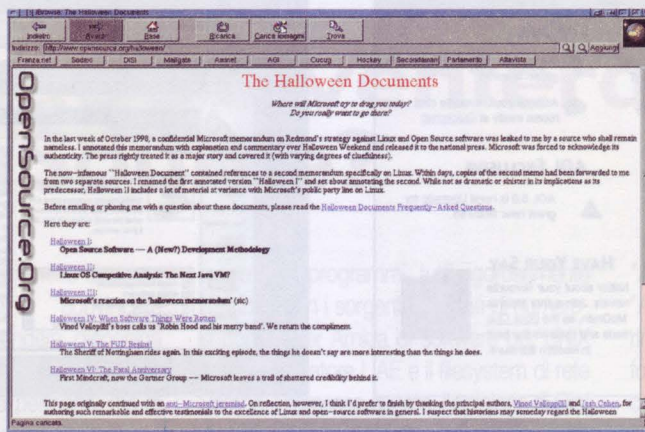
Il possibile interessamento di Gateway a rendere l'AmigaOS open source ha indotto AOL (America On Line, uno dei più grandi portali Internet del mondo) a creare una intera sezione dedicata ad Amiga nel suo software di accesso alla rete.

Una questione culturale

Pur essendo io stesso un sostenitore del Free Software, devo riconoscere che non tutti i progetti Open Source hanno successo. Alcuni cadono nell'oblio per mancanza di interesse; altri rimangono perennemente nello stato di beta perché nessuno dei partecipanti ha voglia di correggere i bug, scrivere la documentazione e completare le parti mancanti. Certamente non vorremmo che la stessa cosa accadesse ad Amiga. I pochi sviluppatori di software commerciale che sono rimasti abbandonerebbero immediatamente la piattaforma, infliggendole così il colpo di grazia.

È vero però che per ogni progetto Open Source che ha fatto una misera fine (Mozilla è il caso più clamoroso), se ne possono contare altrettanti che hanno conseguito un notevole successo. Né ritengo che ci sia la necessità di citare le virtù di Linux o del KDE. La mia impressione è che tutti i progetti OSS di successo siano caratterizzati da una struttura organizzativa, la cui autorità è riconosciuta da tutti coloro che partecipano al progetto. Le decisioni tecniche vengono prese in modo più o meno democratico dai coordinatori del progetto, sulla base delle discussioni che si tengono nelle mailing list delle progetto. Nel caso di Linux, le modifiche degli sviluppatori che contribuiscono al kernel vengono sottomesse al giudizio insindacabile di Linus Torvalds e dei suoi subalterni, che possono rifiutarle anche per ragioni stilistiche o di chiarezza del codice. Lo stesso vale per NetBSD, in cui esiste una gerarchia di coordinatori per ogni parte del sistema operativo e per ogni piattaforma supportata. Se così non fosse, in breve regnerebbe l'anarchia più totale.

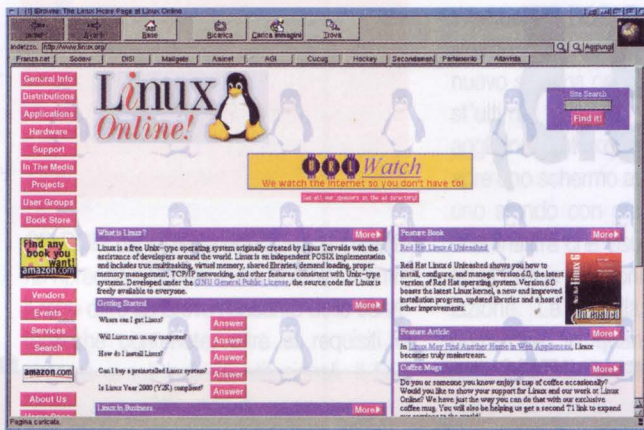
Purtroppo, ciò che funziona molto bene nel mondo UNIX potrebbe non funzionare altrettanto bene con Amiga. Si tratta di una questione culturale: la comunità di sviluppatori UNIX ha affrontato e risolto i problemi legati allo sviluppo condiviso del software per oltre due decenni. È ragionevole ritenere che la maggioranza degli sviluppatori Amiga sia piuttosto immatura a questo riguardo. Qualcuno teme che la disponibilità dei sorgenti di Amiga possa rendere ancora più "aggressive" le patch al sistema operativo che sono in circolazione oggi, minando così la già precaria stabilità del sistema. Sviluppare il software sulla base della

documentazione ufficiale anziché sbirciare dentro ai sorgenti per conoscere l'implementazione è alla base del principio dell'"information hiding", ben noto a chi conosce le basi dell'ingegneria del software. I programmatori con alle spalle anni di esperienza imparano a scrivere il proprio codice attenendosi all'interfaccia documentata, fingendo cioè di non conoscere i dettagli dell'implementazione. Avendo a disposizione i sorgenti di AmigaOS, molti sarebbero invece tentati di prendere alcune comode "scorciatoie",

I famigerati "Documenti di Halloween", che furono sottratti a Microsoft lo scorso anno e che scandalizzarono il mondo dell'informatica, resero noti al pubblico i piani della società di Bill Gates per cercare di mettere i bastoni tra le ruote a quello che era considerato il nemico numero uno: il software open source.

Lettera aperta al presidente di Amiga Inc, Thomas Schmidt

Egregio sig. Schmidt
Innanzitutto, vogliamo congratularci con lei per la sua nuova carica di presidente di Amiga. Noi siamo sicuri che lei avrà numerosi buoni progetti per il futuro di Amiga, e che ci possiamo aspettare molte innovazioni nei mesi a venire. Questo è, in effetti, un periodo molto stimolante per l'industria informatica, un periodo molto ricco di cambiamenti, e fa ben sperare per il successo e la crescita di società ambiziose come Amiga Inc.
Abbiamo seguito con grande interesse gli ultimi avvenimenti in Amiga Inc. Siamo convinti, come molti altri, che le recenti dimissioni di Jim Collas non siano state positive per Amiga. Molte persone, nella comunità, erano convinte che Collas avrebbe condotto la società nel futuro con successo. In qualunque posto lui sia adesso, e qualsiasi cosa stia facendo, noi della comunità li facciamo i nostri auguri.
Non è il momento, tuttavia, di stare a guardare a quel che è successo nel passato. Desideriamo, invece, focalizzare la nostra attenzione su quello che è l'immediato futuro dell'industria informatica.
Siamo convinti che la nostra organizzazione è unica nella comunità Amiga. Abbiamo cercato di capire entrambi i bisogni: quello della comunità Amiga, bilanciato con quello di Amiga Inc.
Non siamo dell'avviso, come sembra pensare qualcuno nella comunità, che i desideri di quest'ultima e i bisogni di Amiga Inc siano in contraddizione.
Inoltre, non pensiamo che il successo di una società come Amiga Inc sia necessariamente in alternativa alla soddisfazione delle attese della comunità Amiga.
Il nostro gruppo si è formato con un obiettivo molto semplice: trovare una soluzione soddisfacente per tutti, che sia in grado di soddisfare le differenti esigenze che esistono tra molti nella comunità e Amiga Inc.
Noi siamo convinti, dopo diverse settimane di discussioni e di scambi di idee, di aver trovato tale soluzione. Siamo convinti che questa soluzione è quella di rendere il sistema operativo di Amiga opensource.
Alleghiamo le nostre argomentazioni per poter credere in questa nostra idea nel rapporto "AmigaOS: La possibilità open source", copia del quale dovrebbe esserle stata spedita dal vice presidente di Amiga, Petro Tyschtschenko.
Il nostro rapporto è il risultato di diverse settimane di lavoro e di consultazione con molte personalità delle comunità Amiga, open source e Linux, compreso il famoso avvocato Eric Raymond, che è stato consulente di Netscape nella loro strategia open source.
Noi pensiamo che il nostro rapporto dimostri che il rendere il sistema operativo di Amiga open source porterebbe molti vantaggi, e future opportunità commerciali per Amiga Inc, e allo stesso tempo soddisferebbe i bisogni della comunità Amiga per la continuazione e il continuo miglioramento che ci sarebbe nel sistema operativo di Amiga.
Quindi, rispettosamente, ci permettiamo di sottoporle il nostro rapporto "AmigaOS: La possibilità open source", per la sua analisi e valutazione.
Naturalmente, non ci aspettiamo che questo rapporto dia completa risposta ad ogni interrogativo che lei possa eventualmente avere in tema di open source, né che spieghi nel dettaglio perché noi siamo convinti che l'open source è la soluzione ideale all'attuale, volatile situazione di Amiga. Lo facciamo, tuttavia, perché pensiamo che sia una buona base di partenza. Speriamo che la lettura di questo rapporto la incuriosirà abbastanza da stabilire un dialogo con noi sulla questione nel suo complesso e per considerare di lavorare con noi per cercare di trovare una soluzione che sia di soddisfazione generale all'attuale situazione di Amiga.
La sua designazione come presidente di una giovane, ambiziosa e innovativa società come Amiga Inc non poteva capitare in un momento migliore. I prossimi mesi e anni saranno davvero eccitanti, vissuti nel ruolo di giocatore della sempre velocissima industria informatica.
Qualsiasi direzione Amiga prenderà, noi auguriamo a lei e ad Amiga ogni possibile successo.
Restiamo in attesa di una sua risposta.

Cordialmente,

Steve Crietzman (president@savetheamiga.org.uk)
Presidente, Campagna dell'AmigaOS Open Source
http://www.savetheamiga.org.uk/

Linux è probabilmente il più grande esempio di sistema operativo open source.

con effetti deleteri per la compatibilità verso l'alto.

Bisogna aggiungere però che attualmente esistono numerose patch, tra le quali ricordiamo i sistemi RTG, che si basano su informazioni frammentarie ed imprecise ottenute dai programmatori per deduzione o, peggio ancora, con tecniche di reverse engineering. Avere a disposizione i sorgenti del sistema operativo favorirebbe la corretta integrazione di queste caratteristiche direttamente all'interno del sistema operativo. Che bisogno c'è di scrivere programmi come MCP, VisualPrefs o Birdie, tanto per citarne alcuni, quando possiamo inserire le nostre modifiche direttamente nel cuore del Kickstart?

Un'arma a doppio taglio

L'iniziativa di rendere Open Source il sistema operativo di Amiga rischia di essere una lama a doppio taglio. Un anno fa, tentare la strada dell'Open Source sarebbe stato senza dubbio più ragionevole che prolungare la totale immobilità nello sviluppo di AmigaOS. Ma adesso che Haage & Partner ha dimostrato con AmigaOS 3.5 di essere all'altezza della situazione e di poter garantire un futuro ad Amiga, forse è il caso di riflettere bene sui pro e sui contro di una simile mossa. Se Gateway, all'oscuro delle implicazioni, decidesse di avallare la proposta senza prendere adeguate misure che gli consentano di sopravvivere, Amiga andrebbe incontro a una morte più rapida che mai.

Come ci ricorda con insistenza Richard Stallman della Free Software Foundation, non bisogna confondere il concetto di "Open Source Software" con quello di "Free Software": rendere pubblici i sorgenti di Amiga non implica affatto che il sistema operativo debba cessare di essere un prodotto commerciale. Sia Sun che Apple stanno pensando di rilasciare i sorgenti dei rispettivi sistemi operativi. Entrambi, però, non intendono certamente rinunciare a venderli a caro prezzo. Le due società vedono nell'Open Source Software un'occasione per attirare un maggior numero di sviluppatori sulla propria piattaforma ed ottenere un maggior numero di bug report e contribuzioni. Alcuni clienti, poi, potrebbero avere la necessità di modificare alcune parti del sistema operativo per soddisfare esigenze particolari. Ma, a differenza dei sistemi Linux e NetBSD, la licenza non consentirebbe di ridistribuire a terzi versioni modificate dei sorgenti e tantomeno degli eseguibili. In questo modo Sun e Apple continuano ad ottenere un profitto dal sistema operativo anche se i sorgenti sono pubblici. Per AmigaOS potremmo auspicare una licenza di questo tipo, che consentirebbe a Haage & Partner di proseguire lo sviluppo e di coordinare il lavoro dei volontari.

Alcuni programmatori, tuttavia, non gradiscono che qualcuno possa trarre un profitto dal frutto del proprio lavoro. Questo problema non è facilmente risolvibile, ma nel nostro caso possiamo presumere che la dedizione alla causa di Amiga possa convincere molti a mettere da parte le questioni etiche.

In prova

AmigaOS 3.5, finalmente!

di Luca Danelon

Dopo una lunga attesa, una data di rilascio rimandata più e più volte (tanto da far pensare al peggio) e numerose presentazioni alle più importanti fiere Amiga nel mondo (World of Amiga la prima, Pianeta Amiga in Italia), è finalmente disponibile la nuova versione del sistema operativo di Amiga. Il numero di revisione, 3.5, vuole quasi prendere le distanze dall'ormai vetusta versione 3.1 (l'ultima rilasciata da Commodore e salvata da Villagetronic al fallimento della casa madre), seppur non costituendo un passaggio tale da giustificare un eventuale salto ad un numero di versione principale superiore.

I contenuti del CD-ROM di AmigaOS 3.5.

Confezione

AmigaOS 3.5 viene consegnato in una elegante scatola di robusto cartone plastificato, di colore grigio e bianco. Il frontale presenta il logo Amiga affiancato dall'ormai immancabile boing ball e da una enorme scritta "OS 3.5"; il retro offre invece un'anteprima delle caratteristiche del nuovo sistema (in lingua inglese e tedesca), assieme a quattro - ormai riferite ai primi sviluppi - schermate. Lateralmente invece la scatola offre lo spazio per indicare il modello di ROM contenute (Amiga fornisce solamente il sistema operativo, ed è poi compito dei singoli distributori offrire eventualmente bundle con le ROM 3.1 necessarie al nuovo sistema). All'interno della scatola troviamo un manuale "doppia faccia", stampato cioè da un lato in inglese e dall'altro in tedesco, di complessive 16 pagine (anche se effettivamente si riducono ad 8 per lingua) in formato A5; nelle prime pagine, stampate in bianco e nero su carta lucida, vi è un'introduzione di Petro Tyschtschenko e le solite note di copyright. Seguono poi, suddivise in capitoli, informazioni sui requisiti di sistema, contenuti della scatola e procedure di installazione, chiuse poi da una pagina con notizie utili nel caso vi siano problemi di installazione. E' un vero peccato vedere che la scelta di Amiga/Haage & Partner ha portato ad eliminare il supporto cartaceo per le molteplici lingue presenti nel sistema operativo fin dalla sua versione 2.1.

La confezione di AmigaOS 3.5.

La scatola contiene anche una cartolina di registrazione, dello stesso formato del manuale e presente sempre nella doppia lingua inglese/tedesco; è comunque possibile registrarsi anche direttamente on-line, presso il sito web di Amiga. In fondo alla scatola, inserito in una protezione di cartone con lo scopo di mantenerlo fermo e protetto dagli urti, vi è finalmente il

Configurazione usata per la prova

- ✓Amiga 4000
- ✓CPU: 68060 a 50 MHz e PPC 604e a 50 MHz
- ✓RAM: 32 MB Fast, 2 MB Chip
- ✓ROM 3.1
- ✓Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

CD-ROM del sistema operativo; la copertina riprende il frontale della scatola, mentre il retro offre un breve riassunto delle caratteristiche contenute, oltre ai requisiti di sistema e agli indirizzi istituzionali. Il CD-ROM, serigrafato con il disegno di una boing ball, è di ottima manifattura, e contiene circa 90 MB di dati.

Requisiti di sistema

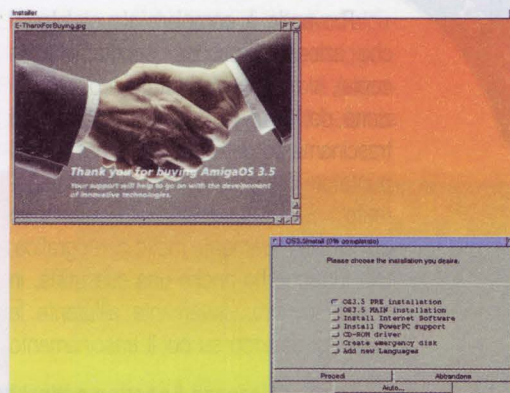
Il manuale dichiara che per gli ultimi modelli di Amiga (A1200, A3000 e A4000) è solamente necessario avere 4 MB di Fast RAM oltre la dotazione base di queste macchine; per modelli precedenti, è invece richiesto un processore 68020, 1 MB di memoria Chip e almeno 4 MB di memoria Fast, oltre al Kickstart 3.1 presente nelle ROM del computer. Si chiarisce inoltre che l'installazione del sistema operativo 3.5 deve avvenire sopra la versione 3.1, ed è quindi necessario installare prima quest'ultima (comunque fornita su CD-ROM) prima di procedere all'aggiornamento.

Installazione

All'inserimento del CD-ROM, appaiono due icone, una riferita al CD-ROM stesso ed una all'"Emercency disk" di cui vedremo le caratteristiche più avanti. Il CD-ROM contiene, nella sua directory principale, tre cassetti (OS 3.1, OS 3.5 e Contributions), due file guida rispettivamente in inglese e tedesco, che presentano nuovamente le informazioni fornite in versione cartacea, ed un file di testo "Last Minute".

Il sistema operativo 3.1 distribuito su CD-ROM è ovviamente identico alla versione su dischetti di 6 anni fa, ed è stato inserito per coloro che posseggono versioni del sistema operativo precedenti o desiderano installare il nuovo OS 3.5 ex-novo. Nel cassetto OS 3.5 troviamo invece la documentazione nei formati HTML e PDF (praticamente la trasposizione su CD-ROM dei vecchi manuali cartacei Install, Workbench, DOS, Arexx, HD), di cui riparleremo, assieme allo script di installer del nuovo sistema operativo. Lanciando quest'ultimo, notiamo subito il lavoro di aggiornamento compiuto: l'Installer ora apre uno schermo autonomo, abbellito da uno sfondo con gradiente colorato e da una finestra che visualizza un'immagine a tema con le selezioni dello script di installazione. Le installazioni possibili sono numerose, in quanto la procedura di aggiornamento al sistema operativo 3.5 è stata resa quanto più modulare possibile. E' infatti possibile procedere a scelta con le due fasi dell'installazione principale, con la successiva installazione del materiale Internet, del supporto PowerPC, del driver per CD-ROM o creare il disco di emergenza. Si è reso necessario suddividere in due parti l'installazione principale in quanto la prima si occupa di installare alcune nuove librerie (abilitate al boot) poi necessarie alla sezione seguente, che si occupa di installare invece il vero e proprio sistema operativo. Da notare l'intelligente procedura di installazione, che non cancella i file installati dell'utente (come i datatype o i programmi del cassetto WBStartup) ma li "nasconde" al nuovo sistema in un cassetto a parte, così che non creino possibili conflitti con il nuovo OS; tale scelta è sicuramente apprezzata, e permette poi di abilitare progressivamente i vecchi file senza correre il rischio di vedere il computer arrestarsi al boot o peggio bloccarsi durante il normale utilizzo da Workbench.

Al primo boot

Già al primo boot si notano le novità del nuovo sistema operativo: le icone infatti sono state create da Matt Chaput, autore del set "GlowIcons" diffuso qualche mese fa anche in Internet in una versione preliminare, poi perfezionata, ampliata e quindi divenuta ufficialmente simbolo di AmigaOS 3.5. Le icone sono molto colorate, e hanno la caratteristica di "illuminarsi" quando selezionate; il formato inoltre è adatto alla visualizzazione su schermi anche ad elevate risoluzioni, mostrando quindi già da questa scelta un'attenzione

La prima fase dell'installazione, con il nuovo Installer in uso.

all'evoluzione di Amiga (grazie alla nascita di schede grafiche e schede acceleratrici) nel corso di questi anni.

Le icone sfruttano un nuovo sistema di visualizzazione, a palette variabile, inserito nella nuova icon.library; tale sistema, peraltro molto simile a NewIcon, è addirittura compatibile con quest'ultimo, permettendo quindi di eliminare dalla startup-sequence il suddetto patch, non pregiudicando la visualizzazione delle icone in tale formato. Inoltre, un nuovo pannello di preferenze (su cui torneremo successivamente nel corso della recensione), dal generico nome "Workbench", riprende le impostazioni possibili con il software NewIcon, rendendo la visualizzazione delle icone completamente configurabile.

Aprendo la finestra del disco di sistema, si nota subito un'ulteriore novità: le finestre dei dischi presentano ora una barra laterale, posta a sinistra, con la funzione di indicare lo spazio occupato su disco. La barra, a differenza di quelle disponibili con alcuni patch già da tempo presenti nell'ambito del software freeware/shareware (MCP, Scalos), è addirittura dotata di tacche che suddividono la barra stessa, rendendo più agevole una corretta valutazione dello spazio libero ed occupato.

Scheda prodotto

Autore: Amiga – Haage & Partner
WWW: www.amiga.com/amigaos35/
Disponibile in Italia presso tutti i distributori Amiga
Prezzo: 99.000 lire

Provando a compiere alcune classiche azioni sulle icone (spostamento e copia), si nota innanzi tutto l'implementazione del "dragging" trasparente, cioè il trascinamento delle icone che ora lega al puntatore del mouse una copia "trasparente" dell'icona selezionata, rendendo quindi tale movimento molto coreografico; tale funzione ha anche una sua utilità, in quanto mostra visivamente all'utente le zone del desktop su cui il trascinamento porta al compimento di un'azione. Nel momento in cui interviene poi un processo di copia (da un volume all'altro), appare al centro dello schermo una finestra che specifica questa copia di file, con una barra progressiva che ne indica l'avanzamento e il file attualmente in copia; tale finestra viene anche utilizzata per verificare l'avanzamento del processo di cancellazione dei file.

I nuovi pannelli di preferenze ReAction e Workbench, e il rinnovato Pointer.

Alcuni pannelli di preferenze, con la nuova interfaccia e qualche lieve modifica.

Vista la notevole cura posta in questi piccoli (ma piacevoli e sicuramente apprezzati) particolari, incuriositi visitiamo i menù dedicati alla gestione delle icone, scoprendo ulteriori novità: è ora infatti possibile riordinare le icone in differenti modi, basandosi non solo sull'ordine alfabetico dei loro nomi, ma anche in base alla loro data, dimensione e tipo. Si nota inoltre una grande attenzione per coloro che utilizzano spesso le combinazioni abbreviate da tastiera: quasi tutte le voci di menù sono ora dotate dell'equivalente combinazione da tastiera. Spingendoci oltre, scopriamo addirittura che è possibile muoversi tra le icone direttamente attraverso la tastiera stessa, utilizzando i tasti cursore o il tasto TAB per selezionare le icone, ed una combinazione di tasti per aprire i cassetti o lanciare i programmi.

Guardando ancora al Workbench, una menzione va anche alla nuova finestra delle informazioni, resa più flessibile e utile in questa versione: è infatti possibile addirittura cambiare icona direttamente trascinandone una nuova nel riquadro delle informazioni! Tale finestra è inoltre sensibile al contesto nel quale si trova il programma di cui si richiedono informazioni: nel caso infatti il programma si trovi all'interno del cassetto WBStartup, la finestra si arricchisce di alcuni parametri propri dei programmi lanciati al boot (ad esempio, la priorità di lancio, o la necessità di attendere o meno il termine dell'esecuzione del programma). Inoltre, nel caso l'icona selezionata sia invece un cassetto, è possibile ottenere l'occupazione di spazio totale (comprensiva quindi di tutti i contenuti del cassetto) semplicemente cliccando nel campo "dimensione".

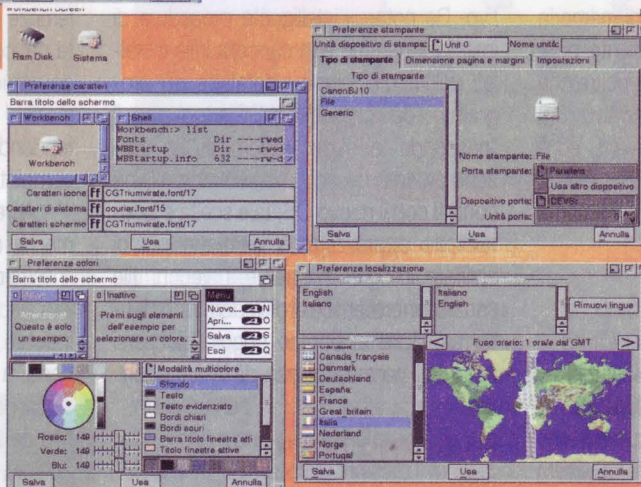
La nuova interfaccia

Uno degli aspetti estetici che gli utenti Amiga hanno cercato di modificare di più nel corso degli anni è sicuramente quello dell'interfaccia grafica; la nascita di librerie esterne come MUI, ReqTools o la stessa ClassAct ne è un segno evidente. Finalmente tale richiesta è stata colta dai programmatori di AmigaOS 3.5, che hanno incorporato nel sistema operativo un nuovo sistema grafico. Non si tratta effettivamente di una novità, quanto di un piacevole ritorno: il sistema battezzato ReAction vede infatti le sue origini in ClassAct, libreria già conosciuta dagli utenti Amiga in passato, che però non ebbe molta fortuna. ReAction offre quindi un sistema per scrivere interfacce grafiche configurabili direttamente dall'utente tramite un programma di preferenze (come vedremo in seguito), per dare così un nuovo e più moderno look. Sia però chiaro, questo sistema non si sostituisce al classico sistema grafico di Amiga, e quindi i programmi non appositamente scritti per questo sistema continueranno a presentarsi con la loro normale interfaccia.

Tutti i programmi inclusi in AmigaOS 3.5, siano essi i pannelli di preferenze o i tool quali HDToolBox, Format e DiskCopy, offrono questa nuova interfaccia, permettendo quindi di avere finestre ridimensionabili ed un look più piacevole. Ulteriore aggiunta propria della GUI è un gadget (posto nella barra superiore, accanto ai gadget per il ridimensionamento e l'avanzamento delle finestre) con la funzione di "iconificare" l'applicazione in uso, chiudendo quindi la sua finestra e visualizzando invece sul desktop l'icona del programma stesso, che se selezionata apre nuovamente l'interfaccia.

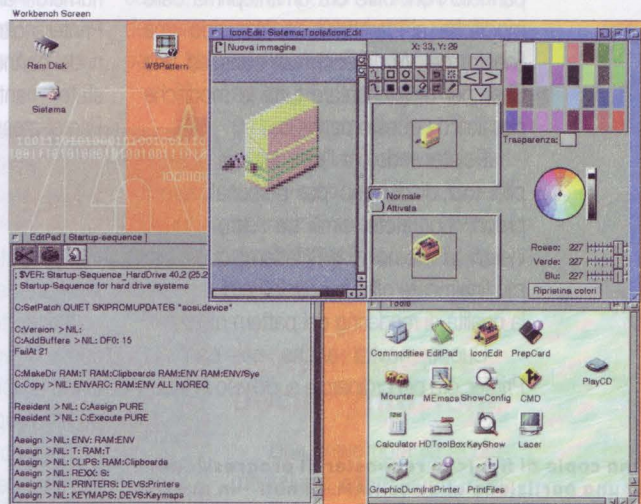
Le preferenze

Passando ai programmi di preferenze, ottimamente rappresentati dalle nuove icone, notiamo subito le novità della versione 3.5, caratterizzate dalla presenza dei pannelli "Workbench", "CacheCDFS" (file-

system per CD-ROM) e "ReAction".

Il primo dei tre permette, come anticipato più sopra, una completa gestione del nuovo formato di icone, impostando la qualità di rendering e la presenza (o meno) del bordo tridimensionale delle icone, come permetteva già di fare il sistema NewIcon. Accanto a queste impostazioni qualitative, è possibile disabilitare tramite appositi gadget la visualizzazione delle icone stesse o solamente di quelle NewIcon. Da questo pannello è inoltre possibile selezionare la dimensione dello stack da utilizzare al doppio clic su file non dotati di icona, oltre a poter nascondere dal Workbench i volumi selezionati in una lista presente nel pannello stesso (opzione utile per nascondere eventuali dischi con versioni precedenti del sistema operativo); la "sparizione" dei volumi è però solo legata alla visualizzazione sul desktop, in quanto il volume rimane effettivamente disponibile e consultabile da shell o tramite altre interfacce (per esempio, Dir Opus).

Il pannello CacheCDFS è praticamente la versione rimodernata del pannello di preferenze dell'omonimo filesystem per CD-ROM, ora adottato come standard del sistema operativo. Tra le sue opzioni, la possibilità di impostare diversi parametri di compatibilità per il lettore CD (molti di questi vengono automaticamente impostati all'installazione del filesystem e non necessitano di ulteriori cambiamenti), ed una completa ed accurata gestione dei nomi di file (con la possibilità di abilitare o meno lo standard RockRidge e gestire i dischi in formato Mac HFS di Apple).

L'ultimo nuovo pannello è ReAction, e permette le impostazioni della nuova interfaccia grafica erede di ClassAct. Le impostazioni permettono di selezionare il tipo di refresh delle finestre, lo stile dei pulsanti e delle "etichette" dei riquadri, i font, i colori e l'eventuale sfondo delle finestre.

Gli altri pannelli di preferenze hanno subìto comunque un notevole restyling grafico, che accanto alla nuova interfaccia ha portato qualche tocco di colore ed alcune novità. Il pannello che risente maggiormente di questo ritocco estetico è sicuramente Locale, che ora presenta colorate bandiere accanto all'identificazione della nazione dell'utente ed una mappa del mondo addirittura colorata. Stesso trattamento per il pannello Input, che offre le ban-

Il piacevole ritorno dei tool IconEdit e Edit Pad.

Le opinioni dei beta tester

Il sistema operativo 3.5 offre un livello di stabilità ed un insieme di caratteristiche sicuramente dovuto ad una grande passione e capacità nello sviluppo, ma anche ad una notevole fase di beta testing, che ha visto coinvolti oltre 100 utenti. Tra questi, comuni utenti di Amiga così come "nomi noti" quali sviluppatori o distributori, vi è un gruppo di utenti italiani cui abbiamo velocemente chiesto le impressioni dopo diversi mesi di beta testing.

Quali sono le vostre impressioni generali sul nuovo sistema operativo ?

Marco De Vitis risponde: *"in generale una maggiore impressione di solidità e velocità di risposta; sarà anche una questione psicologica, ma sapere che questa versione è stata sviluppata ora e non 6 anni fa mi fa sentire molto più sicuro."* Dello stesso parere sembra essere Gabriele Favrin, che alla domanda risponde: *"Un buon aggiornamento che modernizza l'OS, rendendone decisamente più piacevole l'uso, e risolve diversi problemi."*

"Malgrado non sia quella rivoluzione che tutti avremmo voluto vedere, secondo me il 3.5 vale la pena di comprarlo", esordisce invece Stefano Guidetti.

L'assenza di alcune feature sembra comunque essere sentita anche dagli altri beta tester; Marco De Vitis infatti aggiunge "Purtroppo mancano alcune cose che tutti si aspettavano, ma in compenso ce ne sono altre inaspettate", cui Gabriele Favrin fa eco: *"Purtroppo, vuoi per la situazione burrascosa ed incerta nella quale è nato e conseguente mancanza di tempo e forse budget adeguato, non è stato fatto tutto ciò che si poteva, soprattutto relativamente alla compatibilità del nuovo scsi.device."*

Qual è la cosa che vi è piaciuta di più ? Dateci un motivo per comprare il 3.5...

Marco De Vitis snocciola una lunga lista di caratteristiche che apprezza di questa nuova versione: *"il controllo delle icone da tastiera, la possibilità di cambiare un'icona con il semplice drag&drop nella finestra informazioni, le nuove voci di menu (ordinamento delle icone per nome, adattamento della dimensione della finestra alle icone), ReAction, ..."*

Anche Gabriele Favrin punta molto sul nuovo Workbench: *"Non sono mai stato un fan di questa interfaccia, però da questa versione il WB è diventato realmente più veloce e comodo (grazie per esempio alla navigazione via tastiera). Ma il bello è ciò che non risulta visibile a prima vista, come la API (accessibile anche via ARexx!) che consente di fare di tutto: aprire directory, gestire le icone, associare tasti a programmi, gestire il toolmenu."*

Si ringraziano le persone citate per la loro disponibilità.

diere nazionali all'interno della scelta della mappatura della tastiera, oltre a presentare nuovi slider per l'impostazione degli intervalli di doppio clic e ripetizione dei tasti. Il pannello Font offre ora un'anteprima delle modifiche ai caratteri, visualizzando una finestra del Workbench, un'icona ed una Shell per rappresentare tutte le modifiche possibili da questo pannello.

Pointer vede ora l'introduzione di semplici tool di disegno per personalizzare il proprio puntatore, simili tra l'altro a quelli inseriti all'interno di WBPattern; quest'ultimo finalmente offre la possibilità di regolare la qualità di rendering dei pattern utilizzati.

Buone novità anche nel pannello Printer, ora più ordinato e suddiviso in tabulatori; tale finestra ora permette anche di selezionare la porta della stampante in uso (non limitandosi al parallel.device), oltre ad offrire un nuovo driver di stampa su file e numerosi driver per stampanti HP. Il panello Printer inoltre incorpora già anche le funzioni del pannello PrinterGfx, il cui eseguibile è stato mantenuto e rimanda al pannello Printer stesso.

Una copia di file (con requester di progressione) da una partizione al disco RAM. Si noti - in questa e nelle prossime immagini - anche lo sfondo, compreso assieme a molti altri nella dotazione standard del WB.

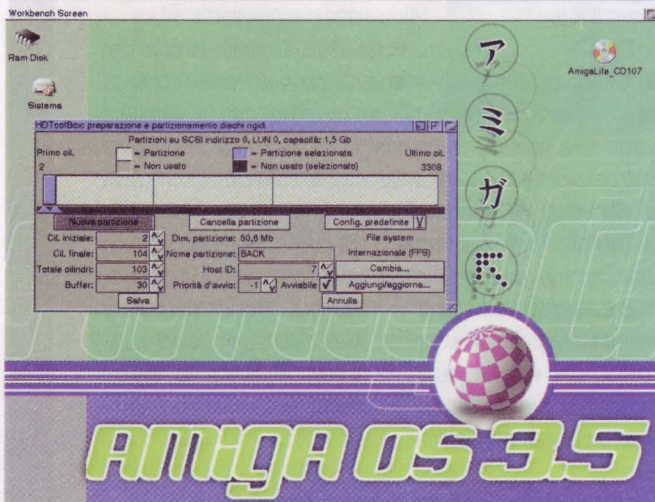
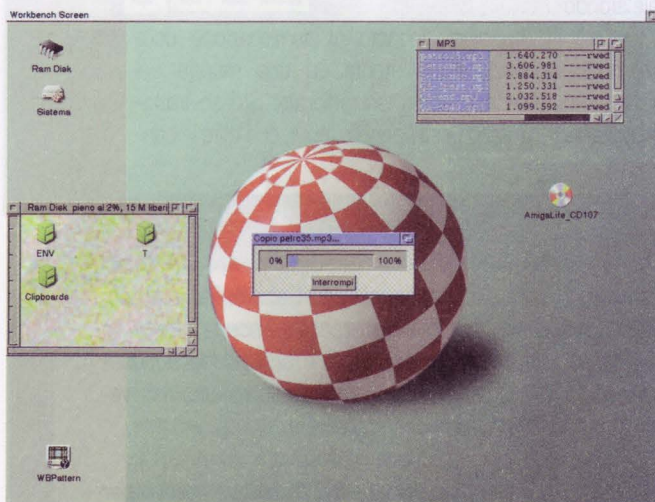
HDToolBox nella sua nuova veste grafica.

I tool

Accanto alla classica dotazione di software del sistema operativo Amiga (calcolatrice, tool per la formattazione e la copia di volumi, visualizzatore Multiview) fanno il loro ingresso alcuni nuovi tool, posti proprio nell'omonimo cassetto; EditPad riprende il vetusto NotePad (programma del Workbench 1.x poi scomparso con le versioni successive del sistema operativo) presentandosi come un veloce editor di testo. Il programma si presta bene al suo dovere, senza ovviamente troppe pretese. Mounter è invece un tool per rendere visibili su desktop volumi non montati all'avvio, tipicamente dischi rimovibili; con tale tool infatti si compie una scansione del device selezionato, così da rendere visibili al sistema eventuali periferiche non presenti al boot, potendone montare o rimuovere selettivamente partizioni. Piacevole ritorno anche per IconEdit, editor di icone che i veterani Amiga del Kickstart/Workbench 1.x ricorderanno: tale programma serve per disegnare o modificare icone, offrendo una serie di semplici tool di disegno e pregevoli funzioni quali la possibilità di creare automaticamente l'effetto di "fluorescenza" proprio del nuovo set di icone scelto per il sistema operativo. L'editor offre buone funzioni per la gestione delle icone, permettendo di variarne il tipo (tool, progetto, cassetto e così via), caricare immagini esterne, ed addirittura variare l'ingrandimento dell'icona all'interno del riquadro di lavoro, permettendo un comodo lavoro di personalizzazione o creazione di nuove icone.

Installiamo Internet, il supporto PowerPC...

Dopo aver visitato velocemente le novità del Workbench, lanciamo nuovamente l'installer di AmigaOS 3.5 da CD-ROM per procedere all'analisi delle rimanenti sezioni; la procedura relativa ad Internet ci chiede se desideriamo installare lo stack TCP/IP Miami (il file "Last Minute" nella root del CD-ROM ci ricorda però che per motivi di tempo la versione inclusa è praticamente quella dimostrativa, mentre sarà rilasciata tramite aggiornamento una versione appositamente creata per la distribuzione con il sistema operativo, o almeno questo è quello che promette il file di testo citato), il browser Internet AWeb 3.3 (inserito su CD-ROM in versione "SE") e il programma di posta elettronica AmigaMail. Il software viene installato in un cassetto "Internet" all'interno della partizione di sistema, e necessita di un'ulteriore installazione pacchetto per pacchetto. Miami, come detto, è presente in versione dimostrativa, quindi già ampiamente conosciuta dall'utenza che naviga su Internet con il proprio Amiga; la versione presente ha la limitazione di consentire una sola ora di connessione consecutiva, oltre la quale sconnette automaticamente la linea. AWeb 3.3SE è invece la nuova versione – seppur limitata per questa distribuzione – del noto browser Internet, il cui pregio è quello di utilizzare direttamente le nuove classi ReAction di AmigaOS 3.5, fornendo così un'interfaccia completamente omologata al nuovo sistema operativo; per maggiori dettagli su tale browser si rimanda comunque all'articolo presente su questo stesso numero, in cui è presente anche un box con le limitazioni della versione citata.

AmigaMail è infine un nuovo programma per la gestione della posta elettronica, basato ovviamente su interfaccia ReAction; le sue funzioni non sono certamente elaborate quali quelle di altri mailer (MicroDot II o YAM 2), ma sono sicuramente adatte per chi non ha mai navigato in Internet e vuole quindi verificare che è possibile entrare nella "rete

delle reti" anche con il proprio Amiga, complici magari i numerosi abbonamenti gratuiti che si stanno ora diffondendo anche in Italia.

Passando invece alla procedura di installazione del supporto per le schede PowerPC, notiamo come il sistema WarpOS, sviluppato da Haage & Partner, ha raggiunto ormai la definizione di standard; procedendo infatti all'installazione di tale sezione, è possibile selezionare il proprio tipo di scheda, e assistere all'installazione delle librerie WarpOS sul proprio sistema. E' bene chiarirlo, non ci sono parti di codice del sistema operativo che sfruttino tali librerie, quindi l'installazione di questa sezione è necessaria solo per utilizzare software di terze parti sviluppato per PPC; l'augurio è che ovviamente tale imposizione a standard renda più facile la decisione dei programmatori a sviluppare anche per processore PowerPC.

CacheCDFS: il pannello di preferenze e il player di CD audio.

... e il disco d'emergenza

Proprio così, ora anche AmigaOS 3.5 offre la possibilità di creare un disco contenente alcune impostazioni "vitali" per poter riavviare il computer ottenendo comunque un ambiente di lavoro non limitato. La procedura presente sempre nello stesso, comune script di Installer di AmigaOS 3.5 prevede la creazione di un floppy disk contenente i driver e le impostazioni del lettore CD-ROM così come della scheda video. In questo modo, riavviando il sistema da tale dischetto ed inserendo nel lettore CD-ROM il disco di AmigaOS 3.5, sarà possibile utilizzare le impostazioni della propria scheda grafica, ritrovandosi in un confortevole ambiente (con l'ultima versione del sistema operativo) su cui operare per il ripristino del disco di sistema.

Oltre al Workbench

Finora l'analisi del nuovo sistema operativo ha riguardato solamente l'aspetto estetico o le caratteristiche visibili utilizzando il Workbench; ma AmigaOS 3.5 propone anche numerose novità "all'interno", cioè in quelle parti non direttamente visibili ed apprezzabili dall'utente, ma importanti per il funzionamento del sistema operativo.

Una novità non evidente ma sicuramente apprezzata è il lavoro svolto da Heinz Wrobel, che si è occupato di aggiornare lo scsi.device e il FastFileSystem per eliminare il limite di 4 GB come dimensione massima di un hard disk.

Parlando dei pannelli di preferenze, è stato evidenziato come la parte dedicata alla stampa abbia subìto una certa evoluzione: cuore di tale miglioramento è ovviamente il printer.device, ora in grado di supportare la stampa a 24 bit. Accanto a tale device, anche il picture datatype, responsabile della visualizzazione delle immagini tramite Multiview e datatype, supporta i 24 bit di colore, rendendo finalmente possibile utilizzare Multiview anche su schede grafiche senza la necessità di ricorrere a librerie e datatype di terze parti.

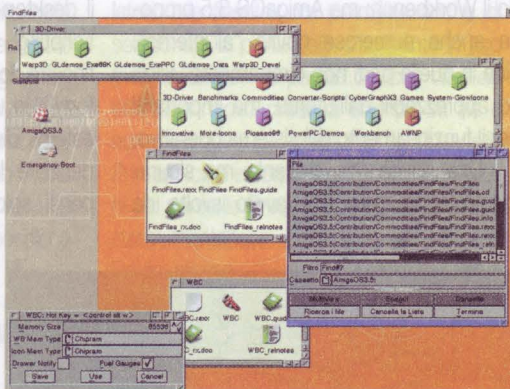
La modifica forse più importante ma meno evidente ad una prima esplorazione del Workbench e delle sue librerie è sicuramente la porta Arexx del Workbench stesso. Certamente si tratta di un'innovazione importante, che permette di interagire con il desktop tramite il potente linguaggio di scripting, potendo agire direttamente su finestre, icone e menù. Su CD-ROM sono forniti, in un cassetto posto nei contributi esterni, diversi script con lo scopo di evidenziare le potenzialità di tale porta: si pensi solo alla possibilità di aggiungere senza più patch esterne i propri programmi al menù Tool, o ancora di manipolare le finestre (aprirle o chiuderle, o compiere operazioni selettive) addirittura con la pressione di un semplice tasto.

Compatibilità e documentazione

Una breve nota va sicuramente alla compatibilità delle applicazioni con AmigaOS 3.5. Anche se il presente articolo si

Alcune finestre con il nuovo stile di interfaccia grafica di ReAction (Format, CrossDos e Exchange).

occupa infatti di recensire la versione definitiva di AmigaOS, contrariamente a quanto praticato da altre riviste, è stato possibile provare tale versione anche durante il betatesting, avendo così modo di verificarne eventuali incompatibilità con il generico software comunemente utilizzato dall'utenza Amiga. Personalmente non sono stati incontrati conflitti o malfunzionamenti dovuti al nuovo sistema operativo, e tutto il software finora utilizzato non ha mostrato alcun problema. Infine, per sviscerare a fondo le novità del sistema operativo o per

uno sguardo alle novità, è possibile consultare tramite browser Internet (AWeb è presente anche per questo) i manuali in formato HTML: è possibile infatti accedere tramite un indice ai cinque "libri", forniti in passato in versione cartacea agli acquirenti del computer o degli aggiornamenti del sistema operativo, scorrendone gli argomenti nell'indice per capitoli o in quello analitico, o accedendo direttamente alla vera e propria documentazione. Le critiche da muovere riguardano la scelta di mantenere il testo dei libri in un unico file HTML, che per i volumi più corposi raggiunge anche il MB di dimensione, con conseguente attesa di caricamento e difficoltà di gestione, è l'assenza di un tutorial o di un testo che spieghi brevemente le novità

Alcuni dei tool forniti nei contributi esterni (in alto, i contenuti dell'omonima sezione nel CD-ROM).

AmigaMail, il nuovo semplice programma per la posta elettronica.

introdotte nell'aggiornamento. Inoltre, grave anche il fatto che la documentazione su CD-ROM, così come quella cartacea, sia presente solo in inglese e tedesco. Un veloce accenno anche alla dotazione di software fornita nel CD-ROM di AmigaOS 3.5: il cassetto Contributions è infatti ricco di software appositamente scritto per tale sistema (una serie di utility per il Workbench, ad esempio, o una nutrita schiera di programmi per convertire le icone nel nuovo formato), librerie e dimostrativi per il supporto PowerPC (i driver 3D o il kit di sviluppo di WarpOS) e software di terze parti sicuramente utile a chi desideri installare ex-novo il proprio sistema operativo (sono fornite le più recenti versioni di Picasso 96 e CyberGraphX 3, quest'ultima in una versione addirittura appositamente ricompilata per AmigaOS 3.5).

Conclusioni

Nonostante questo corposo articolo, le novità del sistema operativo 3.5 sono ancora numerose, e riserveranno piacevoli sorprese anche ai programmatori. Amiga Life intende infatti aprire un ciclo di articoli dedicati al nuovo OS, con la funzione di renderne evidenti le novità e invitare i programmatori a sfruttarne le caratteristiche, così da creare nuove applicazioni o aggiornare quelle esistenti alle nuove possibilità offerte.

L'aggiornamento del sistema operativo è quindi un passo sicuramente raccomandato a tutti. Un'ultima nota va alla campagna contro la pirateria iniziata da Haage & Partner, e citata anche all'interno della documentazione in formato elettronico del sistema operativo: se si desidera realmente continuare ad utilizzare Amiga, è sicuramente necessario supportare sforzi come questo, e quindi premiare gli sviluppatori e le software house che hanno mantenuto la fiducia in Amiga non solo acquistando una copia originale del sistema operativo, ma anche invitando chi vorrebbe usare la nostra copia ad acquistarne una nuova.

Programmare AmigaOS 3.5

Se l'OS 3.5 costituisce un aggiornamento appetibile per qualsiasi utente Amiga, lo è ancor di più per uno sviluppatore. Infatti in questa nuova versione ciò che "non si vede" vale ben più di ciò che si vede: oltre ad apportare innumerevoli migliorie a quasi tutti i componenti del Workbench, la squadra dell'OS 3.5 si è preoccupata anche di aggiungere un vasto assortimento di nuove funzionalità a supporto delle applicazioni.

Nel CD-ROM

Nel CD allegato a questo numero della rivista troverete le note ufficiali per gli sviluppatori che riassumono le nuove caratteristiche dell'OS 3.5. Tra gli argomenti trattati, troverete informazioni sulla compatibilità con applicazioni e librerie di terze parti nonché alcuni utili consigli per aggiornare i vostri programmi. Si tratta di un'anteprima esclusiva per Amiga Life della documentazione che farà parte dell'Amiga Developer CD, di prossima uscita. Per ovvie ragioni di spazio, non ci è possibile pubblicare sulla rivista l'intero testo tradotto in italiano.
In questo numero ci limiteremo ad una rapida panoramica sulle novità di rilievo, mentre, a partire dal prossimo numero, Amiga Life pubblicherà una serie di articoli per approfondire ciascun argomento.

Workbench

Olaf Barthel è senza dubbio uno tra i più produttivi sviluppatori che la comunità Amiga abbia mai avuto. Nel caso di AmigaOS 3.5, si può tranquillamente affermare che da solo egli ha rappresentato metà della forza lavoro a disposizione del progetto. Tra i lavori eseguiti da Olaf, il Workbench è senza dubbio quello che ha richiesto l'impegno maggiore. Basti pensare che il documento che elenca i cambiamenti apportati a partire dalla workbench.library V40 occupa ben 56 kilobyte.
Per cominciare, il nuovo Workbench utilizza il formato di icone a colori gestito della icon.library V44, della quale ci occuperemo più avanti, oltre a garantire la compatibilità con le "vecchie" icone NewIcon.
L'altra grande novità è la presenza di una potente porta ARexx dotata di 23 comandi, per la felicità degli sviluppatori e degli utenti più smaliziati.
E' stata inoltre migliorata l'API in modo da permettere una maggiore interazione con le applicazioni e le commodity. Tre nuove funzioni presenti nella workbench.library

permettono rispettivamente di aprire, chiudere e rendere visibili le finestre del Workbench. Non solo: è finalmente possibile far lanciare al Workbench dei programmi come se si cliccasse due volte sulla loro icona, senza dover ricorrere a librerie esterne come la wbstart.library o il WBStart-Handler che "simulano" la partenza da Workbench in modo più o meno compatibile. Grazie a WorkbenchControl(), è ora possibile scrivere commodity "pulite" che permettono di configurare o estendere il Workbench senza bisogno di creare "patch" al sistema operativo. Le Drop Zones sono invece un'utile estensione al meccanismo di drag & drop delle icone, e permettono di specificare per ogni AppWindow una o più aree sensibili al rilascio delle icone. Questa caratteristica permette sia alle applicazioni sia al Worbench di reagire con un "feedback" visivo nel momento in cui un'icona viene spostata su una Drop Zone. Inoltre, sfruttata opportunamente, questa caratteristica consente di realizzare "toolbar", menù o listview in cui si possono inserire icone usando il drag & drop. Un'altra gradita novità riguarda invece le AppIcon, che possono ora reagire ai comandi presenti nel menù del Workbench (Copia, Rinomina, Informazioni, ecc.) come le normali icone. Il programma che ha creato l'icona riceve un nuovo tipo di AppMessage dal Workbench per il quale deve eseguire un'azione appropriata per la AppIcon in questione.

Icon Library

La novità più appariscente nella icon.library è il nuovo sistema di icone a colori ("palette mapped icons"). Per mantenere la compatibilità verso il basso, il formato dei file .info è stato esteso in modo da contenere sia le immagini vecchio stile, sia quelle di nuovo tipo.

Due nuove funzioni, GetIconTagList() e PutIconTagList() consentono di caricare e salvare icone con palette indipendente. Entrambe prevedono il passaggio dei parametri tramite taglist per una maggiore flessibilità ed estensibilità. Le vecchie funzioni GetDiskObject() e GetDiskObjectNew() sono state mantenute e ritornano icone in formato compatibile, prive cioè delle nuove immagini.

Le nuove icone vengono rimappate automaticamente alla palette dello schermo in cui devono essere visualizzate (non necessariamente il Workbench). Questa funzione viene svolta automaticamente da GetIconTagList(), ma può essere

controllata manualmente usando la nuova funzione LayoutIcon(). Le applicazioni che mostrano icone nella propria GUI possono ora avvalersi della funzione DrawIconState() anziché ricorrere a routine "fatte in casa". Se in futuro il formato delle icone dovesse essere esteso ulteriormente, l'uso di DrawIconState() permetterà alle applicazioni di disegnare le icone in modo sempre corretto.

La funzione IconControlA() permette di cambiare numerose impostazioni che riguardano le icone. E' pensata soprattutto per le commodity che permettono di modificare il look delle icone o di associare icone di default ai file che ne sono sprovvisti.

Si potrebbe pensare che il nuovo sistema di icone dell'OS 3.5 altro non sia che un'imitazione dello standard de-facto creato da NewIcon. Tuttavia, la scelta di adottare un sistema differente è giustificata dalla volontà di integrare nel sistema le icone "palette mapped" sia per quanto riguarda il formato (le NewIcon memorizzavano le immagini all'interno dei tooltype), sia dal punto di vista delle API.

Picture datatype

Finalmente è stato integrato nel sistema il supporto per immagini truecolor. Il picture.datatype V40 distribuito con AmigaOS 3.1 aveva numerose deficienze che lo rendevano inadeguato ai sistemi RTG che vennero sviluppati pressappoco nello stesso periodo. Per questo motivo non ci è voluto molto perché apparissero versioni sostitutive fornite da CyberGraphX e Picasso 96. Riproporre un picture.datatype obsoleto in AmigaOS 3.5 non avrebbe avuto senso e perciò Olaf Barthel ha riveduto e corretto la versione originariamente distribuita con Picasso 96 rendendola indipendente dal sistema RTG utilizzato, migliorandone le prestazioni e aggiungendo alcune nuove caratteristiche.

Il nuovo picture.datatype è in grado di convertire bitmap da qualsiasi formato al formato dello schermo su cui si vuole visualizzare il datatype. Sono supportati perfino l'HAM e l'EHB. E' inoltre possibile scegliere tra due algoritmi di dithering e selezionare i singoli fotogrammi contenuti nei formati che permettono di memorizzare immagini multiple (come il GIF animato).

Installer

Anche il buon vecchio Installer è stato portato al passo coi tempi.

La prima cosa che salta agli occhi quando si installa per la prima volta AmigaOS 3.5 è che l'Installer si apre su uno schermo a parte, con un gradevole effetto di fading sullo sfondo e alcune immagini che accompagnano l'installazione.

Queste nuove caratteristiche fanno parte delle estensioni "multimediali" presenti nel nuovo Installer. Prima di storcere il naso e dire che queste cose vi ricordano ben altri sistemi operativi, tenete presente che il supporto per immagini e suoni avviene grazie ai datatype e quindi non appesantisce più di tanto tale programma.

Ultima ma non meno importante, la funzione di "backtracing", che finalmente permette all'utente di tornare indietro nel caso abbia commesso un errore. Questa caratteristica richiede un minimo di collaborazione da parte dello script di installazione, ma evita all'utente la frustrazione di dover annullare l'installazione e ricominciare dall'inizio.

L'Installer possiede ora comandi che permettono di interagire con il Workbench per lanciare applicazioni e aprire, chiudere o rendere visibili i cassetti.

SetPatch

Il nuovo SetPatch è frutto del lavoro di Heinz Wrobel, un altro nome di rilievo tra gli sviluppatori Amiga. Egli è inoltre l'autore del nuovo FastFileSystem e dello scsi.device, che vengono infatti caricati automaticamente da SetPatch.

L'altra importante funzione di SetPatch è di rimuovere le versioni residenti in ROM della icon.library e della workbench.library, in modo che vengano caricate le versioni aggiornate presenti su disco.

GUI

La novità più importante dal punto di vista degli sviluppatori resta comunque la nuova GUI ReAction, che trae le sue radici dal precedente ClassAct. La mia prima impressione su ReAction è stata piuttosto negativa: a prima vista sembra trattarsi di un ennesimo toolkit per la GUI senza grandi pretese. Ma un rapido esame degli AutoDoc rivela che il design è tutt'altro che banale. Le classi sono ben integrate tra loro ed è piuttosto facile estenderle o crearne di nuove. Il motore di layout è versatile ed efficiente, e gli oggetti possono interagire tra loro utilizzando i messaggi boopsi.

Tra breve sarà disponibile ReActor, un editor di GUI che automatizzerà la parte più tediosa e ripetitiva della creazione dell'interfaccia utente. Non si tratta di un generatore di codice, quindi non pone limiti all'impostazione del programma o ai linguaggi supportati. A detta dell'autore Jochen Becher, ReActor sarà un prodotto molto versatile piuttosto che di facile impiego: per usarlo è necessaria una conoscenza non superficiale delle classi boopsi che si utilizzano. Per questo mese è tutto. Augurandoci che il Native Developer Kit ed il Developer CD siano rilasciati al più presto, attendiamo con impazienza che i programmatori acquistino padronanza con le novità introdotte in AmigaOS 3.5 per sviluppare applicazioni che le sfruttino.

Bernardo Innocenti

In prova

AWeb 3.3

di Gabriele Favrin

Torniamo a parlare di AWeb, a distanza di pochi mesi dalla recensione apparsa su EAR 104, per presentarne un attesissimo aggiornamento; per una disamina delle caratteristiche principali di questo prodotto vi rimandiamo quindi all'articolo precedente. In breve ricordiamo che AWeb è un browser WWW compatibile con HTML 4 e JavaScript 1.1, supporta un'estesa interfaccia ARexx ed è attualmente l'unico prodotto del suo genere ad utilizzare l'interfaccia grafica ClassAct invece di MUI.

Sebbene recensito solo di recente, AWeb 3.2 era disponibile sin dal giugno del 1998. Da allora, con l'evoluzione dei siti web, quelli che inizialmente erano solo marginali problemi di compatibilità, sono andati via via aggravandosi e pur senza pregiudicare la funzionalità del programma ne hanno parzialmente ridotto l'utilizzabilità. La versione 3.3 è un aggiornamento gratuito per gli utenti registrati che risolve molti problemi e aggiunge alcune caratteristiche interessanti. Ma iniziamo dai bachi a cui è stato posto rimedio, a partire da quelli relativi all'interpretazione del JavaScript.

Configurazione dei menù e, in alto, la toolbar riposizionabile.

Correzioni

Il cambiamento più rilevante per l'utente comune è la drastica diminuzione dei messaggi d'errore JavaScript: in passato AWeb visualizzava un erro re sia in presenza di codice effettivamente errato sia di fronte a comandi sconosciuti, in quanto appartenenti a versioni del linguaggio successive alla 1.1. Ora non solo questi "requester" (utili prevalentemente ai programmatori) possono essere disattivati, ma giustamente AWeb esegue esclusivamente gli script compatibili con la versione di JavaScript supportata.

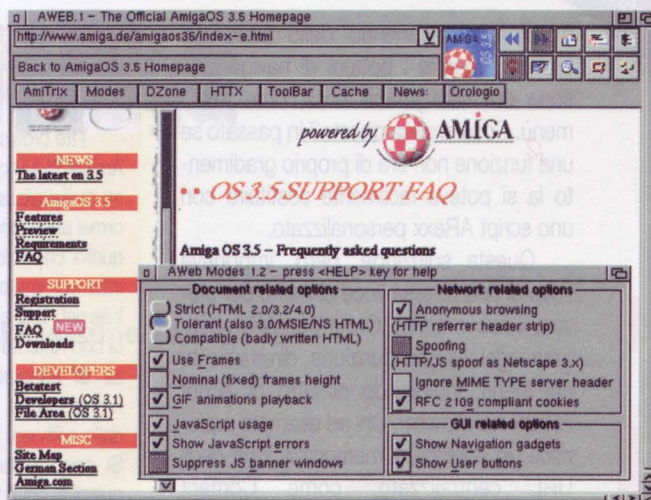
Ad un livello meno percettibile troviamo le correzioni a bachi insidiosi, come l'utilizzo della proprietà "document.location" in un documento creato da JavaScript, che in precedenza causava un crash, e la migliorata gestione della memoria durante l'uso di eventi associati ai form ("OnMouseOver", "OnClink", ecc.). Importante è anche l'adattamento di alcuni aspetti (attivazione di bottoni nelle form, comparazione di certi tipi di dati) alla modalità con la quale sono gestiti da Netscape. Questa modifica ha lo scopo di incrementare la compatibilità con gli script realizzati sulla base del funzionamento di Netscape invece che sulle specifiche ufficiali del linguaggio. È stata infine rivista e migliorata la possibilità di interrompere l'esecuzione di uno script. Abbiamo verificato gli stessi script "hacker" citati nella prova su EAR 104 ed ora riusciamo ad interromperli tutti senza alcun problema.

Odiosi questi banner, vero? Adesso si possono eliminare!

Sebbene AWeb sia comunemente giudicato stabile, se si eccettuano i problemi dovuti a ClassAct che si spera vengano meno grazie alle nuove classi "Reaction" presenti nel 3.5, in alcuni casi poteva bloccarsi o bloccare l'intero sistema. Fra i bachi di questo tipo ora risolti citiamo il ricaricamento di un frame con uno sfondo o l'utilizzo dell'opzione "Debug" da un requester di errore JavaScript visualizzato durante l'utilizzo del debugger.

Diverse le correzioni di problemi relativi alla navigazione e alla sicurezza, come ad esempio le connessioni in SSL tramite proxy, ora possibili, o l'accesso a news server che richiedono una password. A questo proposito, AWeb ora non viene più tratto in inganno dalla presenza di richieste multiple di autorizzazione HTTP in un singolo documento.

Un'altra disfunzione, di forte rilevanza per l'accesso a determinati servizi, era l'in-

Una sessione di sviluppo JavaScript con il debugger al lavoro.

AWeb 3.3SE. Notare il plugin per la modifica rapida di alcune impostazioni.

compatibilità con alcuni tipi di "cookie", i "biscottini" ideati da Netscape e usati dai server per memorizzare sull'HD dell'utente, ad esempio, impostazioni di accesso personalizzate o dati statistici.

Curiosamente il problema era sorto proprio con il miglioramento della compatibilità dovuto all'aggiunta del supporto per il RFC 2109, una direttiva ufficiale studiata per aumentare la sicurezza dei cookie. Tale documento, sebbene redatto proprio dai programmatori di Netscape, differiva dalle modalità sino ad allora utilizzate per memorizzare i cookie. Nell'implementare la routine per tornare dal nuovo formato al precedente, l'autore di AWeb aveva commesso un errore che rendeva impossibile il riconoscimento di alcuni cookie di Netscape, sfortunatamente tuttora il formato più utilizzato, a dispetto degli standard.

Modifiche anche per quanto concerne immagini e HTML: si va dal supporto di tutti i tipi di immagini JPEG (alcune JFIF non venivano riconosciute come tali), all'aggiornamento nell'HTML 4 di alcuni attributi delle tabelle. La modifica più importante riguarda, però, l'identificazione degli attributi HTML. In precedenza AWeb considerava validi solo attributi composti da caratteri alfanumerici, trattini o punti. In questo modo, però, un attributo non valido (ad esempio "checked[errore]"), poteva essere diviso erroneamente in due attributi di cui uno valido ("checked") e uno non valido ("errore"), con risultati imprevedibili nella visualizzazione di talune pagine. Chi ha cercato di abbonarsi a un noto fornitore di accessi Internet gratuiti si sarà trovato di fronte agli effetti di questo problema durante la fase di registrazione.

Correzioni, infine, per la funzione di stampa, che ora tiene conto della dimensione impostata nelle preferenze di sistema, e per la gestione dei file incompleti, che ora non vengono più cancellati arbitrariamente.

Novità e migliorie

Così come i bachi rimossi sono davvero numerosi (vi abbiamo presentato solo i più importanti o quelli meritori di approfondimento), altrettante sono le novità. Anche in questo caso cominciamo da JavaScript, purtroppo ancora fermo alla versione 1.1 ma comunque decisamente più compatibile di prima. Oltre all'opzione per disattivare i messaggi di errore è ora possibile sopprimere le odiose finestre pubblicitarie che sempre più siti impongono al povero visitatore. I programmatori JS troveranno poi di sicuro interesse la nuova funzione "Dump" del debugger che genera un dettagliatissimo rapporto di tutti gli oggetti presenti in un documento. Ridotta infine la quantità di memoria consumata durante l'esecuzione di script complessi, grazie all'adozione di un vero "garbage collector".

La API per plugin esterni è stata estesa: ora i plugin possono definire comandi che ne consentono il controllo dall'esterno (anche via ARexx), si possono inoltre creare plugin "filtro" ovvero programmi che ricevono dati da AWeb, li manipolano e li reinviano ad AWeb per la visualizzazione. Questa funzionalità apre le porte ai filtri diffusi sulle altre piattaforme ed usati per proteggere i navigatori più giovani da contenuti non adatti a loro.

Fra le altre aggiunte citiamo l'estensione del supporto news, FTP passivo (utile se ci si trova dietro un firewall) e la possibilità di salvare la pagina corrente come immagine IFF.

Due delle caratteristiche peculiari di AWeb sono da sempre il set ARexx e la configurabilità dell'interfaccia, non tanto a livello estetico quanto per funzionalità. AWeb 3.3 porta questi due aspetti ai massimi livelli. Il set ARexx è stato esteso sino a coprire tutte le funzioni attualmente disponibili da menù e a consentire un

AWeb 3.3SE

La versione di AWeb inclusa nell'OS3.5 supporta le principali caratteristiche del browser (supporto HTML 4.0, JavaScript, plugin esterni, interfaccia ARexx, ecc.) ma è limitata ad una finestra e due connessioni alla volta. Manca inoltre il supporto di molte delle funzionalità avanzate (hotlist, supporto FTP, Gopher, connessioni SSL, clipboard, rifiuto selettivo dei cookie, configurabilità estesa, ecc.).

monitoraggio continuo dello stato del browser, mentre i bottoni di navigazione sono ora configurabili così come tutti i menù. Cosa implica questo? In passato se una funzione non era di proprio gradimento la si poteva facilmente sostituire con uno script ARexx personalizzato.

Questa soluzione, però, imponeva l'uso di una diversa voce di menù per attivare il nuovo script. Ora è possibile sostituire ogni singola funzione direttamente nei menù, integrando di fatto gli script esterni nel browser. Chi ad esempio preferisce un sistema di memorizzazione degli URL centralizzato, come Contact Manager, potrà sostituire completamente le voci di gestione hotlist (aggiungi, visualizza e modifica) con script che richiamino le relative funzionalità del sistema preferito.

Parlando di script esterni, non possiamo non citare la selva di nuovi plugin ARexx che accompagna AWeb 3.3. Fra gli altri HTTX 2.0 (il plugin per salvare le pagine HTML come testo), AWebModes (piccola GUI che fornisce un rapido accesso alle impostazioni modificate più frequentemente), CacheControl (gestione scadenza dei dati in cache, impostazioni diversificate per ogni sito, ecc.) e ToolBar, una Toolbar riposizionabile che sostituisce e potenzia quella di AWeb (ora disattivabile).

Questi script hanno in comune l'utilizzo di AWNPipe, uno speciale "handler" sviluppato come progetto personale da Bill Parker di Amitrix, che consente di gestire GUI ClassAct da qualsiasi linguaggio, script di AmigaDOS e ARexx compresi.

Conclusioni

Con questo aggiornamento, lungamente atteso, AWeb risolve molti piccoli (e meno piccoli) problemi di compatibilità e si si riconferma come un browser adeguato sia al navigatore occasionale sia agli utenti più smaliziati, nonché, all'occorrenza, un valido strumento di sviluppo per programmatori HTML e JavaScript.

Nel CD-ROM sono presenti un esclusivo demo "locale" di AWeb 3.3 gentilmente fornito dall'autore, Yvon Rozijn, la documentazione per programmatori della API ed un rapporto dimostrativo generato dal debugger JavaScript.

AWeb, IBrowse e Voyager a confronto

I tre browser per il sistema operativo AmigaOS sono degli avanzatissimi sistemi di visualizzazione di pagine HTML, e ormai anche strumenti di interazione con quello che è diventato il più famoso e intuitivo metodo di esplorazione di Internet. Tutti e tre gli applicativi, nati anni fa con l'intento di sopperire alla mancanza di adeguati software per sistemi Amiga, sono ampiamente supportati dalle software house che li producono. Si sono notevolmente evoluti grazie quindi ai continui sforzi che programmatori volenterosi hanno protratto in questi ultimi anni, nonostante la situazione della piattaforma per la quale siano stati dedicati sia continuamente messa in discussione.

Analizzando le caratteristiche dei browser ci accorgiamo di quanto siano completi. Supportano l'HTML 4.0, il completamento automatico degli URL presenti in cache, la gestione della stessa è invidiabile e un interprete di codice Javascript è stato implementato in tutti e tre i prodotti. Le differenze ovviamente ci sono e si notano sin dal primo lancio del software. Chi è abituato ad un'interfaccia grafica simile a Netscape, ritroverà moltissime similitudini sia in IBrowse sia in Voyager, contro una disposizione dei tasti differente in AWeb.

Per quanto riguarda l'aspetto pratico dei tre programmi, notiamo come sia IBrowse sia Voyager siano stati oggetto di discussione soprattutto negli ultimi mesi. La concorrenza fra la Hisoft e la Vaporware ha fatto sì che inizialmente siano stati presentati due prodotti piuttosto scadenti dal punto di vista dell'affidabilità. I continui aggiornamenti hanno comunque fornito un valido aiuto a coloro che hanno acquistato il prodotto. Voyager, giunto ad una prerelease versione 3 aggiornamento 5, è sicuramente più stabile di quanto non si fosse dimostrato durante il World of Amiga di Londra. IBrowse ha raggiunto anch'esso una stabilità notevole, sebbene la compatibilità in generale con le pagine web presenti in rete sia sgraditamente più scarsa degli altri due software. AWeb è forse l'unico prodotto che si è dimostrato nettamente più affidabile. Ha avuto sempre dalla sua una "snellezza" di cui non si è potuto non tenere conto, dovuta soprattutto all'utilizzo delle librerie ClassAct invece delle più famose MUI. Di spicco è comunque la velocità nel rendering di pagine web anche molto complesse da parte del browser Voyager. Nella versione 3 si registra, infatti, una diminuzione notevole sia nei tempi di attesa dovuti all'accesso, sia nella decodifica delle immagini.

In definitiva, questi tre software risultano tutti e tre essere ottimi prodotti. Molti utenti Amiga hanno optato in passato per IBrowse, discendente diretto del primo browser AMosaic, di cui è stato abbandonato lo sviluppo. Quasi parallelamente AWeb ha potuto raccogliere una grossa fetta di mercato grazie alla bassa richiesta di risorse di sistema. Voyager è stato fino a pochissimo tempo fa relegato un po' più nella nicchia, ma adesso con le sue nuove funzionalità, quali la gestione di filmati interattivi della Macromedia, e la sua accattivante velocità, è riuscito senza dubbio ad attirare l'attenzione di utenti affezionati ai software concorrenti.

Massimo Santoro

VisualPrefs e la GUI di Amiga: trucchi e segreti

di Massimo Tantignone

Origini promettenti

La leggenda vuole che RJ Mical abbia scritto Intuition in tre settimane.

Non ci è dato di sapere quanto ciò corrisponda al vero, ma è indubbio che nelle fasi finali del travagliato sviluppo di Amiga la scarsità di finanziamenti rendesse il tempo un lusso da non sprecare.

Nonostante tali difficoltà, la prima incarnazione della GUI di Amiga risultò un ottimo esempio di efficienza ed integrazione con il resto del sistema... e venne terminata e resa funzionante in tempo per rendere l'Amiga 1000 uno dei primi personal computer della storia dotati di interfaccia grafica a colori.

Ma il colore era, in realtà, solo la punta dell'iceberg: elementi come schermi trascinabili e sovrapponibili a diverse risoluzioni, finestre con profondità regolabile, assenza di un limite prefissato al numero delle stesse e barre di scorrimento proporzionali testimoniavano l'ingegnosità del design di Intuition, nonché il suo efficace sfruttamento delle capacità multitasking e delle risorse hardware del nuovo computer.

Né PC, né Mac, né Amiga hanno inventato il concetto di GUI mouse-driven - ma nel 1985 Amiga ne offriva di certo l'implementazione più interessante e completa.

In prospettiva, quindi, appare più che giustificabile (quasi inevitabile!) che, nel corso del frenetico sviluppo di un'opera tanto ambiziosa, non si sia dedicata troppa attenzione ad alcuni dettagli, certo non meno importanti ma stimati probabilmente di minore urgenza. Molti di essi sarebbero certamente stati rivisitati e perfezionati nelle successive revisioni del sistema operativo, se la Commodore non avesse ben presto deciso, come è tristemente noto, di "mandare a casa" il team di sviluppo originale di Amiga.

Uno di questi aspetti meno curati riguarda la capacità della GUI di adattarsi alla risoluzione dello schermo. Per quanto potente fosse l'hardware di Amiga, un display a 640x400 privo di sfarfallio era ancora al di là delle possibilità della macchina: questa limitazione portò i progettisti a scegliere come risoluzione "standard" una ben più guardabile 640x200 (640x256 in PAL), simile a quella tipicamente esibita da un display PC a caratteri dell'epoca. Risoluzione perfettamente adeguata ad applicazioni professionali - poteva accomodare facilmente ottanta colonne di testo - risentiva tuttavia di una curiosa caratteristica: i suoi pixel non erano di forma quadrata, bensì rettangolare (in senso verticale).

Ciò contava poco per il PC e il suo ambiente a caratteri (rigorosamente separato dal "modo grafico", per cui si preferivano risoluzioni più basse) ma diventava un fattore rilevante per il più evoluto Amiga, con la sua GUI da rappresentare a schermo costantemente. Se non si fosse tenuto conto della peculiare forma dei pixel, qualsiasi elemento grafico avrebbe avuto un aspetto stranamente "schiacciato" in orizzontale.

Fu dunque naturale effettuare il design dell'interfaccia in modo da minimizzare l'impatto dell'utente con i pixel rettangolari, e bisogna dire che, persino in particolari come l'aspetto dei font di sistema, l'operazione riuscì egregiamente. Un osservatore che non fosse estremamente attento al dettaglio difficilmente si sarebbe accorto di trovarsi di fronte a pixel di forma anomala (figura 1.a, parte alta).

Il trucco, come si può intuire, consisteva nell'affiancare ovunque possibile due pixel rettangolari in modo da simularne uno quadrato.

Sfortunatamente lo stesso design venne utilizzato, con varianti minime, per rappresentare la GUI anche a risoluzioni dotate di pixel effettivamente quadrati, o, peggio, rettangolari in senso orizzontale. L'inconveniente che si era evitato nel caso della risoluzione "standard" tornava così a presentarsi, in forma opposta, in ogni altra risoluzione offerta dal sistema (figura 1.a, parte bassa).

In realtà, come già detto, è probabile che l'intenzione originaria fosse di rendere la GUI adattabile alla risoluzione in un secondo tempo; infatti, a ben guardare, le basi per un simile sviluppo erano state poste fin dall'inizio.

Ad esempio, il sistema utilizzava già due diverse serie di valori costanti per impostare le dimensioni dei gadget di sistema: una per l'alta risoluzione orizzontale (640), l'altra riservata alla bassa risoluzione orizzontale (320). Tuttavia, pur essendovi una significativa differenza tra i valori delle due serie, per qualche motivo le proporzioni dell'interfaccia non

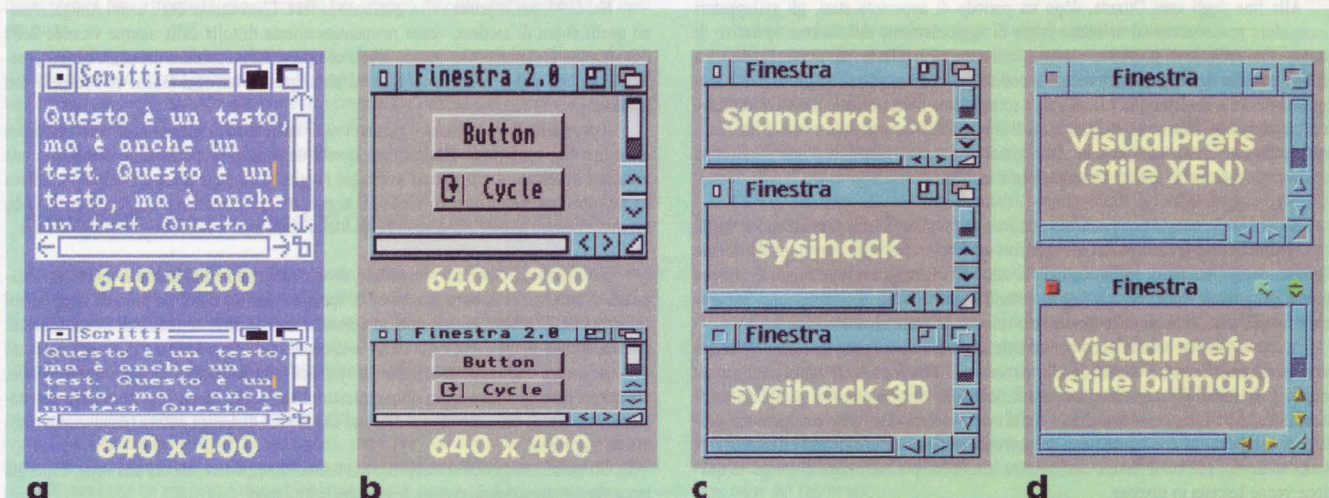



Figura 1

apparivano del tutto corrette in alcuna risoluzione al di fuori di quella "standard".

Questa distinzione era comunque un passo nella giusta direzione, che avrebbe potuto preludere ad ulteriori sviluppi.

Inoltre, in molte strutture dati di Intuition erano già presenti campi usati per indicare lo spessore orizzontale o verticale di determinati elementi grafici. Qualche esempio:

```
Window.BorderLeft        PropInfo.LeftBorder
Window.BorderTop         PropInfo.TopBorder
Window.BorderRight       Screen.BarHeight
Window.BorderBottom
```

Il sistema operativo ha sempre attribuito a questi campi valori costanti e invarianti rispetto alla risoluzione. Il valore iniziale di pochi di essi può essere influenzato da programma, e solo in modo indiretto, come ad esempio aggiungendo un gadget al bordo di una finestra; in generale, una volta creati, sono da considerarsi a sola lettura.

Anche in questo caso niente avrebbe impedito, in aggiornamenti successivi, di rendere il contenuto di tali campi parametrico rispetto alla risoluzione, né di offrire al programmatore strumenti per impostarlo direttamente scavalcando i valori di default.

L'originale Intuition mancava di flessibilità anche in un altro aspetto: non supportava pienamente l'utilizzo, nelle barre dei titoli di schermi e finestre, di font con altezza diversa da otto pixel.

Il problema riguardava soprattutto i gadget di chiusura e profondità: le loro immagini (insieme a quelle di tutti gli altri gadget di sistema) erano conservate, sotto forma di bitmap di dimensione fissa, tra i dati della struttura IntuitionBase. Queste bitmap erano in grado di adattarsi a qualsiasi profondità di schermo grazie ad un'intelligente organizzazione dei propri bitplane, ma la loro altezza, inalterabile, era purtroppo pensata per una barra dei titoli di esattamente undici pixel (appunto ciò che si otteneva usando un font di altezza otto). Così, nel caso di barre dei titoli più alte, i gadget ne occupavano solo la parte superiore, esibendo dell'antiestetico "spazio vuoto" al di sotto...

Incidentalmente, conservare le bitmap dei gadget di sistema in una zona di memoria privata, ma documentata e quindi accessibile, apriva una facile strada alla personalizzazione estetica di Intuition tramite patch.

Una nuova speranza

Alla fine degli anni Ottanta, dopo un periodo di apparente stasi, gli sviluppatori Commodore procedettero ad un'estesa opera di aggiornamento del sistema operativo di Amiga, tanto radicale da giustificare un salto nel numero di release: nel passaggio da 1.3 a 2.0 finalmente si rimise mano con serietà al codice di Intuition, arricchendola di molte funzionalità nuove e moderne (tra cui un intero sottosistema object-oriented) e trasformandone profondamente l'aspetto estetico. Il team di Jim Mackraz lavorò sodo e con ottimi risultati facendo conquistare ad Amiga un altro primato – divenne, infatti, la prima piattaforma popolare con interfaccia grafica completamente in stile 3D.

Eppure anche questo rinnovamento non fece germogliare i semi piantati da RJ Mical.

Mentre lo stile grafico della GUI appariva ora decisamente più curato, professionale e (guarda caso) "intuitivo", le dimensioni dei suoi vari elementi avevano subito modifiche minime e soprattutto restavano per lo più costanti e non sensibili alla risoluzione. In particolare lo spessore dei bordi delle finestre era rimasto del tutto invariato (figura 1.b).

In teoria sarebbe bastato poco per completare il lavoro iniziato da Mical e rendere Intuition automaticamente adattabile alla risoluzione. Ma dopo tanti anni, erano ormai troppi i programmi abituati a fare forti assunzioni sulle dimensioni, mai cambiate, degli elementi della GUI. Una modifica di tale entità avrebbe certamente fatto emergere seri problemi di compatibilità con buona parte del software esistente. A quel punto sarebbe occorsa una soluzione più complessa... così, ancora una volta, per mancanza di tempo la questione venne lasciata in sospeso.

Stranamente, in questa nuova release del sistema operativo si adottarono criteri abbastanza contraddittori per il design grafico delle varie componenti della GUI. Se da un lato lo spessore dei bordi delle finestre rimaneva quello progettato anni prima per compensare la forma rettangolare dei pixel, dall'altro non veniva più raddoppiato lo spessore dei tratti verticali, rendendo detta forma perfettamente visibile su schermi di risoluzione "standard".

La gadtools.library contribuiva alla confusione: le cornici 3D dei suoi gadget, infatti, avevano effettivamente linee verticali di spessore doppio - in dissonanza con lo stile dei contorni 3D nel resto del sistema, dai bordi delle finestre a quelli delle icone, dai gadget dei system requester a quelli proporzionali di tipo "new look" (figura 1.b).

Peggio ancora, le cornici di GadTools erano generate internamente dal toolkit stesso senza fare ricorso a classi BOOPSI, il che precludeva ogni possibilità di modificarne l'aspetto con un semplice patch mirato: ogni singolo gadget avrebbe richiesto un intervento specifico.

Infine, per qualche ragione, l'aspetto "piatto" dei menu non era cambiato. Ma almeno a questo rimediò una serie di patch rilasciati ben presto da vari autori, che rimpiazzavano completamente la gestione dei menu, migliorandone l'estetica e spesso anche la funzionalità (non conobbero tuttavia una grande diffusione: spesso rendevano il sistema più instabile).

Qualcosa si muove

La successiva release 3.0, pur introducendo scarsi cambiamenti sul piano estetico, rese l'interfaccia un po' più flessibile. Si era ancora ben lungi dall'avere una GUI sensibile alla risoluzione, ma almeno eventuali modifiche manuali di certi parametri geometrici venivano accettate più di buon grado da Intuition, ora in grado di gestirle almeno in qualche misura.

Inoltre GadTools si appoggiava finalmente ad una classe BOOPSI, "frameiclass", per le immagini delle sue cornici - intervenire su di essa avrebbe automaticamente influenzato il look dei gadget a livello globale.

Con tutto ciò, le proporzioni degli elementi grafici erano ancora quelle pensate per pixel rettangolari. La diffusione delle macchine AGA e delle schede grafiche aveva reso comune l'uso di modi video in alta risoluzione con pixel perfettamente quadrati, eppure i bordi orizzontali di finestre e gadget continuavano ad essere "schiacciati" rispetto a quelli verticali. Il problema si faceva sempre più evidente... ed ora esistevano i mezzi per affrontarlo.

Nel 1994, per la prima volta, qualcuno lo fece. L'attenzione degli utenti Amiga, almeno quelli dotati di modem, venne momentaneamente distolta dalle alterne vicende della liquidazione di Commodore quando in rete comparve un programma dal nome curioso, realizzato da uno sviluppatore la cui identità resta ignota a tutt'oggi (anche se i sospetti non mancano).

Il programma era sysihack e permetteva di aumentare lo spessore del bordo inferiore delle finestre, conferendo finalmente a queste un aspetto proporzionato. Dopo solo una manciata di release il programma aveva già raggiunto un buon grado di stabilità e offriva anche l'opzione di dare un nuovo look 3D ai gadget di sistema; tale look, denominato XEN, avrebbe riscosso notevoli consensi tra gli utenti negli anni a venire (figura 1.c).

Naturalmente, come era prevedibile, diversi programmi dimostrarono una totale incapacità di adattarsi a finestre con bordi di spessore non standard. Le proteste degli utenti spinsero alla fine molti sviluppatori ad abbandonare la cattiva abitudine di fare assunzioni avventate sulle proporzioni della GUI - e la qualità del parco software di Amiga aumentò di conseguenza. Purtroppo lo sviluppo di sysihack terminò pochi mesi dopo il suo esordio, ma questa piccola utility aveva ormai lasciato il suo segno: dopo anni di passiva accettazione, ora c'era la consapevolezza del fatto che la GUI di Amiga poteva (dunque, doveva!) essere migliorata.

Gli utenti Amiga non si sarebbero più limitati ad aspettare; ancora una volta, come già tante altre in precedenza, presero le cose nelle loro mani.

Nel 1995 divenne palese che l'aspetto dei gadget proporzionali di GadTools (slider e

scroller) lasciava parecchio a desiderare. Mentre ogni altra parte del toolkit veniva rappresentata con cornici 3D, il loro knob continuava ad essere piatto e monocromatico in pieno stile Workbench 1.3. Si poteva passarci sopra qualche anno prima, ma ormai pressoché tutti gli altri sistemi operativi (nonché le interfacce che spiritosamente insistevano a definirsi tali) esibivano barre di scorrimento con knob tridimensionali, sia pure non proporzionali come quelli di Amiga.

Diverse settimane di esperimenti mi permisero di scrivere un patch, Prop3D, che forniva ad Amiga la stessa capacità. Più o meno parallelamente la stessa funzione venne implementata anche nella commodity MCP di Stefan Sommerfeld. In realtà la cosa era poco importante da un punto di vista pratico, ma avrebbe tolto agli utenti di altri sistemi un possibile pretesto per criticare Amiga attraverso la sua GUI.

Più tardi, nello stesso anno, uscì il patch MagicFrames di Luke Elliott; esso faceva sì che tutte le cornici 3D generate da "frameiclass" avessero i bordi uniformemente spessi un pixel. L'aspetto delle interfacce GadTools ne traeva grande beneficio su schermi con pixel quadrati, presentando finalmente proporzioni consistenti con quelle del resto del sistema.

Poco tempo dopo sviluppai CenterTitles per forzare Intuition a visualizzare i titoli delle finestre al centro della barra dei titoli invece che allineati a sinistra. Ironicamente, il "sistema operativo" più diffuso al mondo decise proprio allora, con la sua nuova e celebre versione targata '95, di fare esattamente l'opposto...

Fu probabilmente la commercializzazione di quest'ultima a scatenare, nel 1996, una vera ondata di patch estetici per la GUI di Amiga. Tutto si poteva dire su quel prodotto, tranne che la sua interfaccia utente non avesse una grafica - per l'epoca - molto accattivante (in effetti, si vociferava che proprio in essa fosse stato investito il 90% del budget per lo sviluppo). Divenne quindi un punto d'onore per gli sviluppatori Amiga non permettere che il proprio computer venisse fatto sfigurare agli occhi di potenziali futuri utenti.

Tra i molti patch prodotti quell'anno si distinguono Urouhack di Tinic Urou, versione aggiornata e potenziata dell'originale sysihack, e l'opzione NewGadTools del già citato MCP. Anch'io mi cimentai nello sviluppo di un patch, BetterFrames, per configurare l'aspetto delle cornici 3D di "frameiclass" (e quindi di GadTools), ma decisi di non rilasciarlo quando mi si fece giustamente notare che non offriva molto di più del software già esistente.

Tuttavia durante l'estate scoprii, grazie ad una serie di colpi di fortuna, come modificare altre caratteristiche della GUI: questo mi incoraggiò a proseguire lo sviluppo di BetterFrames fino a renderlo uno strumento per alterare l'aspetto dell'interfaccia in ogni sua parte.

Il cambio di nome in VisualPrefs servì a riflettere questa nuova filosofia; sarebbero comunque occorsi ancora molti mesi di sviluppo e di prezioso beta-testing (svolto da una trentina di eroici volontari che non potrò mai ringraziare abbastanza) prima che la release 1.0 raggiungesse finalmente Aminet nel luglio '97.

Poi la parte davvero difficile ebbe inizio...

"Aiuto! Non mi funziona più niente!"

Nei primi mesi di circolazione del programma ricevetti moltissimi commenti, spesso positivi, ma quasi sempre accompagnati dalla descrizione di qualche strano problema che VisualPrefs provocava al malcapitato utente di turno. Tutto questo feedback mi ha consentito di scovare ed eliminare un buon numero di effettivi bug che ancora si annidavano nel codice, ma in alcuni casi la vera causa dei problemi andava cercata altrove.

Innanzitutto occorre ricordare che un patch è, per definizione, una modifica provvisoria. Diversamente dai programmi applicativi, non è previsto che si basi sulle specifiche formali di un software, bensì sulla particolare implementazione di esso che deve correggere - nell'attesa che un aggiornamento ufficiale rimuova la necessità di tale correzione.

VisualPrefs è stato progettato per operare su una determinata implementazione di AmigaOS: la 3.0/3.1 originale. La presenza di ulteriori patch altera di fatto tale implementazione e rende impossibile garantire che il comportamento del programma si mantenga entro i parametri previsti. In alcuni rari casi può capitare che l'incompatibilità risulti semplicemente irrisolvibile, e divenga necessario operare delle scelte.

Diverso (ma correlato) è il discorso nel caso di crash dovuti ad insufficienza di stack. Qui il problema nasce dal fatto che ciascuna funzione del sistema operativo richiede una certa quantità di spazio libero sullo stack per immagazzinare le proprie variabili locali; ogni patch applicato ad essa ne aggiunge generalmente di nuove, necessarie per le sue operazioni. Così, una funzione alla quale è sempre bastato lo stack offerto dal task nel cui contesto viene chiamata, dopo un patch può iniziare ad avere problemi di spazio e rischiare un overflow. Chiaramente questo rischio aumenta con il numero di patch applicati alla stessa funzione.

Infine, i problemi di natura puramente cosmetica derivano di solito da errate assunzioni che ancora oggi alcuni programmi fanno circa le dimensioni degli elementi della GUI. Assunzioni simili vanno sempre evitate; il modo di procedere corretto consiste nell'interrogare opportunamente il sistema operativo, come mostrano gli esempi del paragrafo seguente.

Dietro le quinte

Vediamo ora qualche cenno su alcune problematiche inerenti alle singole funzionalità di VisualPrefs, nella speranza che possano risultare utili tanto a chi intendesse scrivere un patch analogo, quanto a chi volesse assicurarsi che il proprio applicativo si adatti sempre correttamente ad una GUI dalle caratteristiche variabili.

Fin dall'inizio ho stabilito per il programma tre requisiti fondamentali:

- Non avrebbe dovuto richiedere alcun accorgimento speciale agli altri sviluppatori per rendere il loro software compatibile con esso, oltre al semplice e rigoroso rispetto delle regole di programmazione di Amiga;
- Avrebbe dovuto sfruttare al massimo le potenzialità già presenti in AmigaOS (i "semi" piantati da Mical e Mackraz) evitando di svolgere operazioni ridondanti, o inutilmente complicate, qualora esistesse già un modo system-friendly di fare la stessa cosa;
- Nel caso si fosse reso necessario qualche trucco "sporco", questo non avrebbe dovuto MAI essere pericoloso per la stabilità o troppo penalizzante per le prestazioni (almeno nell'ambito di un utilizzo normale del sistema).

Passiamo ad esaminare alcune delle modifiche implementate.

Ciò che mette più in difficoltà i programmi poco flessibili è la variazione dello spessore dei bordi delle finestre, specialmente quello inferiore quando esso contiene il gadget di ridimensionamento.

Tale gadget è un oggetto BOOPSI allocato da Intuition (istanza di "buttongclass" nell'attuale release, ma ciò potrebbe cambiare in futuro) ed usa, per la sua immagine, un altro oggetto BOOPSI di classe "sysiclass" (il che, invece, dovrebbe restare sempre valido).

Lo scopo di quest'ultima classe è, infatti, proprio quello di fornire, in primo luogo ad Intuition stessa, ma anche ai programmi, le immagini dei vari gadget di sistema. Tra queste c'è appunto quella del gadget di ridimensionamento, detta SIZEIMAGE, che da sempre esibisce dimensioni fisse e quasi indipendenti dalla risoluzione. Il "quasi" è dovuto al fatto che, in effetti, "sysiclass" accetta un parametro che specifica uno di tre diversi tipi di risoluzione (LOWRES, MEDRES e HIRES); di fatto però Intuition non usa mai HIRES e nessuno degli altri due tipi genera immagini adatte ad una risoluzione con pixel quadrati.

VisualPrefs applica dei patch alle funzioni dispatcher delle classi "sysiclass" e "buttongclass": alla prima per renderla in grado di generare immagini SIZEIMAGE di dimensioni qualsiasi, secondo le impostazioni dell'utente; alla seconda per adattare le dimensioni del gadget, se necessario, a quelle effettive della sua immagine. Questa soluzione è presumibilmente analoga a quella adottata dal programma sysihack, che proprio a "sysiclass" deve parte del suo nome.

Anche un incremento nell'altezza delle titlebar può essere origine di problemi. Esso viene infatti ottenuto da VisualPrefs modificando il valore del campo WBorTop dello

schermo, che Intuition somma all'altezza del font usato ed alla costante 1 per determinare lo spessore del bordo superiore. Il valore di WBorTop è sempre stato fisso (impostato a 2 dal sistema) e molti programmi si aspettano, erroneamente, che continui ad esserlo.

In conclusione, dunque, è buona norma per un applicativo informarsi sull'effettivo spessore dei bordi di una finestra. Se essa è già aperta il problema è banale; è sufficiente infatti leggere dalla sua struttura Window il valore dei campi Border#?, che riflettono sempre le dimensioni reali dei bordi, anche in presenza di patch come VisualPrefs. Per ottenere le stesse informazioni prima di aprire la finestra, invece, occorre distinguere tre diversi casi:

- Se il bordo non conterrà gadget basta leggere, nella struttura Screen associata al proprio schermo, il valore del campo WBor#? corrispondente;
- Se il bordo è una titlebar la sua altezza sarà uguale a quella del font dello schermo, più il valore del campo Screen.WBorTop, più un ulteriore pixel;
- Se il bordo (solo destro o inferiore) conterrà il gadget di ridimensionamento è necessario creare un'istanza di "sysiclass" di tipo SIZEIMAGE e leggerne larghezza e/o altezza.

Il seguente frammento di codice illustra come procedere nel terzo caso:

```
struct Image *i;

i = NewObject(NULL,"sysiclass",
              SYSIA_Which,SIZEIMAGE,
              SYSIA_DrawInfo,drawinfo,
              SYSIA_Size,SYSISIZE_MEDRES,
              TAG_END);

larghezza = i->Width;
altezza = i->Height;

DisposeObject(i);
```

Notare la necessità di passare a NewObject() un puntatore a struttura DrawInfo, facilmente ottenibile a partire dallo schermo grazie all'apposita funzione GetScreenDrawInfo().

Un altro inconveniente che può verificarsi è l'apparente inefficacia di VisualPrefs nel modificare le cornici 3D di particolari programmi. Non è difficile spiegarne il motivo: VisualPrefs infatti non fa altro che applicare un patch alla funzione dispatcher di "frameiclass". Ogni componente del sistema operativo (in particolare GadTools) utilizza questa classe qualora debba disegnare una cornice 3D, per cui tutte le modifiche apportate dal suddetto patch si ripercuotono automaticamente sull'aspetto della componente in questione.

Analogamente, tutti i programmi che usano "frameiclass" godranno dello stesso beneficio in modo del tutto trasparente. E' evidente che chi invece preferisce disegnare manualmente le proprie cornici 3D non subirà alcuna correzione da parte di VisualPrefs.

E' quindi consigliabile ricorrere sempre a "frameiclass", per trarre vantaggio non solo da VisualPrefs o altri patch simili, ma anche da eventuali migliorie estetiche "ufficiali" presenti in future versioni di AmigaOS.

Figura 2

VisualPrefs permette da sempre di decidere quali colori utilizzare per tracciare i contorni luce/ombra dei bordi delle finestre; tuttavia capita a volte di vedere delle "aggiunte" ai suddetti bordi, come gadget o indicatori di livello, che insistono a rappresentare il loro effetto 3D con i soliti colori bianco e nero. Il problema deriva dal fatto che, per alterare i colori dei contorni, VisualPrefs non ha altra scelta che applicare un patch alla funzione RectFill() della graphics.library, intercettandone le chiamate effettuate da Intuition per il ridisegno dei bordi.

Questo è uno dei pochi casi in cui non è stato possibile "espandere" la funzionalità di strumenti già esistenti ma sottosfruttati, come con i patch descritti in precedenza.

Probabilmente esiste una funzione interna di Intuition preposta al ridisegno dei bordi, ma mancando la benché minima documentazione in proposito è ovviamente impossibile intervenire su di essa con un patch mirato, a meno di disassemblare il codice della intuition.library (cosa che mi rifiuto di fare - anche agli sporchi trucchi c'è un limite). Quello che è certo è che la funzione RefreshWindowFrame() NON viene chiamata da Intuition, almeno non attraverso il suo vettore di libreria pubblico.

Fortunatamente tutte le operazioni di tracciamento di linee effettuate dal sistema operativo sul bordo delle finestre, comprese quelle di eventuali gadget proporzionali in esso collocati, usano la funzione RectFill(), così è stato possibile implementare ugualmente questo particolare patch. Può però succedere che alcuni programmi ricorrano invece ad altri metodi per disegnare linee nei bordi; quando ciò accade, chiaramente, VisualPrefs non può intervenire per modificarne il colore.

Usare RectFill() per disegnare linee orizzontali o verticali in questo caso è consigliabile non tanto per supportare VisualPrefs, quanto semplicemente a causa della maggiore efficienza di questa funzione rispetto alle sue alternative (anche se vi possono essere delle eccezioni).

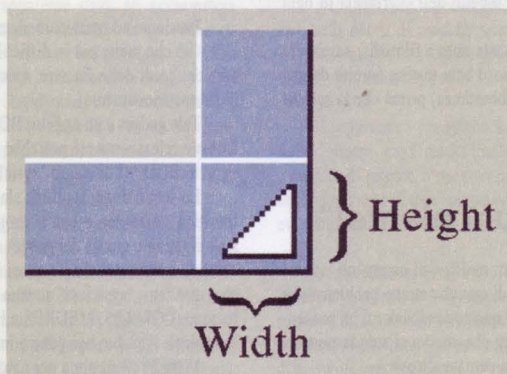
L'ultimo problema che affronteremo non riguarda gli sviluppatori (a parte quelli di AmigaOS stesso) ma deve essere tenuto in attenta considerazione dagli utenti.

Quando vengono effettuati particolari cambiamenti nelle impostazioni con il suo editor, VisualPrefs ha la necessità di chiudere e riaprire lo schermo Workbench affinché le nuove preferenze possano essere applicate correttamente. Ciò è analogo a quanto può accadere usando altri editor, come ScreenMode, Font o Palette.

Nel caso di questi ultimi è il programma di sistema IPrefs, sempre presente in background, che si accorge delle modifiche e provvede alla chiusura e riapertura dello schermo. Inoltre IPrefs è in grado di rilevare quando qualcun altro riapre lo schermo Workbench; infatti deve poter intervenire anche in quel caso per impostarne gli attributi secondo le preferenze correnti.

Purtroppo la versione di IPrefs fornita con AmigaOS 3.0 e 3.1 contiene un bug piuttosto grave: nel momento in cui un altro processo chiama la funzione OpenWorkBench(), IPrefs tenta di ottenere due semafori di Intuition, proprio mentre quest'ultima, nel contesto dell'altro processo, fa la stessa cosa - richiedendoli però in ordine inverso. Va da sé che, qualora uno dei due processi non riesca ad ottenere entrambi i semafori prima che l'altro inizi le sue operazioni, l'inevitabile risultato sarà il deadlock di entrambi... immediatamente seguito dal blocco di tutti i processi che tentano di accedere agli stessi semafori, compreso l'input.device nel momento in cui esegue il codice dell'input handler di Intuition.

Dal punto di vista dell'utente il tutto si manifesta con uno schermo Workbench aperto solo parzialmente e il puntatore del mouse bloccato.

Nelle sue ultime release VisualPrefs è generalmente in grado di evitare questo problema, ma è difficile, se non impossibile, garantire che tutti i possibili casi siano adeguatamente coperti; lo stesso vale anche nel caso si utilizzino patch di terze parti espressamente scritti per correggere il bug. Probabilmente la migliore soluzione temporanea è utilizzare un sostituto di IPrefs, come FastIPrefs di Hans-W. Schober, in attesa che la nuova versione di IPrefs presente in AmigaOS 3.5 elimini il problema alla radice.

Curiosità

I patch per l'interfaccia utente di Amiga

Nel corso degli anni sono stati sviluppati molti patch per migliorare aspetto e funzionalità dell'interfaccia utente di Amiga. La lista che segue probabilmente non è completa!

ARQ (1991) di Martin J. Laubach
Migliora l'aspetto dei requester di sistema, aggiungendo ad essi anche nuove caratteristiche, come animazioni, sonoro e controllo da tastiera.

MagicFileRequester (1992) di Stefan Stuntz
Sostituisce il file requester della asl.library con una nuova versione più attraente e configurabile.

PopUpMenu (1992) di Martin Adrian
SiliconMenus (1992) di Greg Cunningham
MagicMenu (1992) di Martin Korndörfer
Aggiungono ai menu la possibilità di apparire sotto il puntatore invece che in cima allo schermo, e ne migliorano la resa grafica.

AmigaFileRequester (1994) di Hans-W. Schober
Simile a MagicFileRequester, migliora aspetto e funzionamento dei file requester.

Sysihack (1994) di Mr. BOOPSI
Permette di modificare a piacere lo spessore dei bordi delle finestre e offre un look alternativo per i gadget di sistema.

MCP (1995) di Stefan Sommerfeld e altri
Oltre a molte altre che non riguardano l'interfaccia, svolge le stesse funzioni di sysihack e in più permette di configurare l'aspetto dei gadget di GadTools.

Prop3D (1995) di Massimo Tantignone
Rende completamente tridimensionale l'aspetto dei gadget proporzionali di GadTools.

MagicFrames (1995) di Luke Elliott
Rende di spessore uniforme (un pixel) le cornici 3D usate dai gadget di GadTools.

Urouhack (1996) di Tinic Urou
Svolge le stesse funzioni di sysihack, consentendo anche di usare immagini personalizzate per i gadget di sistema; in più modifica l'aspetto dei gadget di GadTools.

ClassPatch (1996) di Tomasz Muszynski
Consente di personalizzare l'aspetto dei gadget di GadTools e di quelli di sistema; offre stili diversi sotto forma di classi BOOPSI esterne, residenti su disco.

CenterTitles (1996) di Massimo Tantignone
Costringe Intuition a visualizzare i titoli delle finestre al centro della titlebar invece che allineati a sinistra.

Workbench95 (1996) di Daniel Balster
Conferisce alle titlebar delle finestre Workbench un aspetto simile a quello della GUI di Windows95.

Popper (1996) di Pierre Dak Baillargeon
NewMenu (1996) di Brian Gontowski
MagicMenuII (1996) di Olaf Barthel
Aggiungono ai menu la possibilità di apparire sotto il puntatore invece che in cima allo schermo, e ne migliorano la resa grafica.

Sysi2 (1996) di Mike Rivers
Modifica l'aspetto dei gadget di sistema in modo simile a sysihack.

VisualPrefs (1997) di Massimo Tantignone
Permette di configurare l'aspetto di quasi tutti gli elementi della GUI.

MRQ (1997) di Matthias Bethke
Sostituisce i requester di sistema con equivalenti basati su MUI, migliorandone aspetto e funzionalità.

Birdie (1997) di Trond Werner Hansen
Permette di riempire i bordi delle finestre con immagini bitmap.

ReqAttack (1999) di Georg Steger
Sostituisce i requester di sistema con nuove versioni completamente configurabili in ogni dettaglio, con funzioni simili a quelle di ARQ ma implementate in chiave moderna.

Corso su REBOL

Parte II: Le serie di valori e le stringhe

di Gabriele Santilli

Riprendiamo il nostro corso iniziando lo studio delle serie di valori (e in particolare delle stringhe, cioè delle serie di caratteri).

Abbiamo visto che i valori sono i mattoni fondamentali con cui è possibile costruire tutto; non abbiamo ancora visto, però, in che modo è possibile "creare" un valore. (Nota: ricordate che per avere un aiuto su una qualsiasi funzione REBOL è sufficiente scrivere `help` seguito dal nome della funzione.)

Creazione e copia dei valori

Nel contesto globale la parola `make` fa riferimento ad una funzione nativa capace di creare un valore di uno specificato tipo. Essa ha bisogno di due argomenti: il tipo del valore da creare e un parametro il cui significato dipende da quest'ultimo.

> **Esempio**
>
> Il codice:
>
> ```
> make string! 10
> ```
>
> crea un valore di tipo stringa, preallocando uno spazio sufficiente a contenere 10 caratteri; allo stesso modo,
>
> ```
> make block! 10
> ```
>
> crea un blocco preallocando uno spazio sufficiente a contenere 10 elementi. (Nota: stringhe, blocchi ecc. vengono automaticamente "espansi" dall'interprete se vi vengono inseriti più elementi di quelli che possono contenere.) Sono valide anche le espressioni:
>
> ```
> make string! "Esempio"
> make block! [ 1 2 3 4 ]
> ```
>
> che sostanzialmente creano una copia del valore che gli viene passato come secondo argomento; ma, cosa più interessante,
>
> ```
> make string! [ "Questa è " 1 " stringa" ]
> ```
>
> crea una stringa a partire dal blocco passatogli come secondo parametro (cioè in questo caso si avrebbe la stringa `"Questa è 1 stringa"`), mentre:
>
> ```
> make block! "1 2 3 4"
> ```
>
> crea il blocco `[ 1 2 3 4 ]`.

Il comportamento di `make` dipende quindi dal suo primo parametro, ma anche dal tipo e dal contenuto del valore passato come secondo parametro. Una delle possibili applicazioni di `make` è la conversione di tipo: è cioè possibile convertire un valore da un tipo ad un altro (purché il contenuto sia "compatibile" con entrambi i tipi), ad esempio una stringa in un'email, o un numero intero in un numero decimale; nel contesto globale sono definite una serie di funzioni "scorciatoia" proprio a questo scopo, come to-email che equivale a make email!, ecc. Un'altra applicazione importantissima di make è la creazione di valori di tipo funzione: anzi, in questo caso make ha un comportamento speciale e richiede tre parametri anziché due (unico caso in REBOL di funzione che richiede un numero di argomenti variabile a seconda del tipo del primo); il secondo e il terzo parametro sono due blocchi, rispettivamente la specifica e il codice della funzione.

> **Esempio**
>
> Il codice:
>
> ```
> make function! [ a b ] [ a + b ]
> ```
>
> crea una funzione che richiede due parametri, e ritorna la loro somma. Ricordate che il risultato dell'esecuzione di un blocco è il risultato dell'ultima espressione contenuta nel blocco, e quindi il valore ritornato da una funzione è il risultato dell'ultima espressione contenuta nel suo blocco di codice. Per esempio:
>
> ```
> funzione: func [ a b ] [
>    print "Hai invocato questa funzione!"
>    a + b
> ]
> ```
>
> assegna alla parola funzione una funzione (`func`, definita nel contesto globale, è una scorciatoia per `make function!`) che scrive `"Hai invocato questa funzione!"` e ritorna la somma di `a` e `b`, poiché `a + b` è l'ultima espressione contenuta nel blocco di codice dalla funzione.

La creazione e la copia di valori assumono grande importanza nel caso delle serie. Infatti, spesso è utile creare un nuovo blocco vuoto in cui inserire dei valori, oppure copiare una serie già esistente per poter fare delle modifiche senza intaccare l'originale. La parola copy fa riferimento (nel contesto globale) ad una funzione nativa che ritorna una copia del valore passato come parametro.

La manipolazione delle serie di valori

C'è una caratteristica delle serie di valori che non è stata ancora discussa. Una serie non viene mai "vista" nel suo insieme, ma sempre tramite un "cursore" che indica la posizione

attuale all'interno della serie stessa. Esso può indicare la *testa* della serie, cioè la posizione corrispondente al suo primo elemento, la *coda* della serie, cioè la posizione che segue immediatamente quella dell'ultimo elemento, o qualsiasi altra posizione intermedia. Quando assegniamo una serie ad una parola, in realtà stiamo assegnando a quella parola un cursore posizionato sulla testa della serie.

Ovviamente è possibile spostare questo cursore secondo la propria volontà con l'uso delle funzioni `head, tail, next, back, skip` e `at`. `head` ritorna il cursore posizionato sulla testa della serie, mentre `tail` ritorna lo stesso posizionato sulla sua coda. `next` ritorna il cursore nella posizione successiva a quella attuale, mentre `back` ritorna il cursore posizionato su quella precedente.

Esempio

Osservate gli esempi seguenti ottenuti copiando una reale sessione con l'interprete:

```
>> blocco: [1 2 3 4 5]
== [1 2 3 4 5]
>> blocco: next blocco
== [2 3 4 5]
>> blocco
== [2 3 4 5]
>> head blocco
== [1 2 3 4 5]
>> blocco: next blocco
== [3 4 5]
>> blocco: back blocco
== [2 3 4 5]
>> blocco: tail blocco
== []
>> back blocco
== [5]
```

La funzione `skip` permette di far avanzare il cursore di un numero specificato di posizioni; la funzione `at` invece ritorna il cursore posizionato sull'*n*-esimo elemento, sempre a partire dalla posizione corrente (1 è il primo elemento, e così via).

Esempio

Osservate la differenza tra `skip` e `at`:

```
>> blocco: [a b c d e f g]
== [a b c d e f g]
>> blocco: at blocco 4
== [d e f g]
>> skip blocco 2
== [f g]
>> at blocco 2
== [e f g]
>> skip blocco -2
== [b c d e f g]
>> at blocco -2
== [b c d e f g]
```

Una funzione utilissima è `find`, che cerca un elemento all'interno di una serie e ritorna il cursore posizionato su di esso.

Esempio

```
>> amici: ["Andrea" "Marco" "Maurizio" "Gina" "Valentina"]
== ["Andrea" "Marco" "Maurizio" "Gina" "Valentina"]
>> find amici "Marco"
== ["Marco" "Maurizio" "Gina" "Valentina"]
>> find amici "Valentina"
== ["Valentina"]
>> find amici "Alessandro"
== none
```

La funzione `head?` permette di sapere se il cursore di trova in testa alla serie (ritorna `true` in questo caso), mentre `tail?` permette di sapere se si trova in coda. `index?` ritorna un numero corrispondente alla posizione del cursore relativa alla testa della serie (cioè ritorna 1 se si trova in testa, 2 se si trova sull'elemento successivo alla testa e così via); `length?` permette di conoscere la lunghezza della serie (cioè il numero di elementi che contiene a partire da quello corrente); `empty?` ritorna `true` se la serie è vuota.

Ci sono poi varie funzioni per accedere al contenuto di una serie. `first, second, third, fourth e fifth` ritornano, rispettivamente, il primo, il secondo, il terzo, il quarto e il quinto elemento della serie; `last` ritorna invece l'ultimo elemento. `pick` permette di prendere l'*n*-esimo elemento (a partire dalla posizione corrente).

La funzione `select` invece cerca un elemento nella serie, e ritorna l'elemento che lo segue.

Esempio

```
>> rubrica: [
[    "Mario Rossi" #067854321
[    "Giuseppe Verdi" #023476589
[    "Franco Bianchi" #0864151617
[    ]
>> select rubrica "Giuseppe Verdi"
== #023476589
```

Passiamo ora alle funzioni che permettono di modificare una serie di valori. `change` cambia uno o più valori a partire dalla posizione corrente; `poke` invece permette di modificare l'*n*-esimo valore.

Esempio

```
>> blocco: [a b c d e f]
== [a b c d e f]
>> change blocco [g h i]
== [d e f]
>> blocco
== [g h i d e f]
>> change at blocco 4 'j
== [e f]
>> blocco
== [g h i j e f]
>> poke blocco 5 'k
== [g h i j k f]
```

Le funzioni `insert` e `remove` permettono di inserire e rimuovere (rispettivamente) dei valori in una serie; `clear` invece svuota una serie (cioè rimuove tutti i suoi valori), e `sort` la ordina. Prima di passare a degli esempi, dobbiamo introdurre il concetto dei "raffinamenti", che non sono ancora stati discussi.

Le funzioni possono accettare, oltre ai parametri, anche dei raffinamenti, che specificano delle opzioni o dei parametri opzionali. Si può "raffinare" una funzione facendo seguire il suo nome da una barra (/) e dal nome del raffinamento (realizzando in questo modo un *percorso*). Nell'esemplificare `insert` e `remove` vedremo meglio anche come funzionano i raffinamenti.

Esempio

Esamineremo `insert` e `remove` con più dettaglio poiché sono molto importanti. Come si può vedere con `"help insert"`, questa funzione richiede due parametri: una serie (ovvero un cursore posizionato su un elemento di una serie) e un valore. `insert` inserisce il valore prima dell'elemento su cui si trova il cursore, e ritorna un cursore posizionato subito dopo l'elemento inserito:

```
>> serie: ["Casa" "Albero" "Strada"]
== ["Casa" "Albero" "Strada"]
>> serie: next serie
== ["Albero" "Strada"]
>> insert serie "Città"
== ["Albero" "Strada"]
>> head serie
== ["Casa" "Città" "Albero" "Strada"]
>> insert tail serie "Automobile"
== []
>> head serie
== ["Casa" "Città" "Albero" "Strada" "Automobile"]
```

(qui è evidente l'utilità di `tail`). È possibile inserire più valori insieme:

```
>> insert next serie ["Panchina" "Fontana" "Paese"]
== ["Albero" "Strada" "Automobile"]
>> head serie
 == ["Casa" "Città" "Panchina" "Fontana" "Paese" "Albero"
"Strada" "Automobile"]
```

In questo modo gli elementi sella serie passata come secondo argomento vengono inseriti nella serie passata come primo argomento; il raffinamento `/part` permette di inserire solo una parte di quegli elementi:

```
>> serie1: [Questa serie]
== [Questa serie]
>> serie2: [Quella è una casa]
== [Quella è una casa]
>> serie1: next serie1
== [serie]
>>  serie2: next serie2
== [è una casa]
>> insert/part serie1 serie2 2
== [serie]
>> head serie1
== [Questa è una serie]
```

Il terzo argomento (2) è quello relativo al raffinamento `/part`. Il raffinamento /only, invece, permette di inserire una serie all'interno di un'altra (anziché inserire i suoi elementi):

```
>> computer: [Amiga]
== [Amiga]
>> insert/only tail computer [500 1000 1200 2000 3000 4000]
== []
>> computer
== [Amiga [500 1000 1200 2000 3000 4000]]
```

Esiste inoltre il raffinamento `/dup` che ripete l'inserimento uno specificato numero di volte:

```
>> abc: [a b c d e f g]
== [a b c d e f g]
>> insert/dup abc [h i j] 3
== [a b c d e f g]
>> abc
== [h i j h i j h i j a b c d e f g]
```

Ovviamente i tre raffinamenti possono essere mescolati insieme a piacimento (anche se `/part` è ignorato in presenza di `/only`), e in questo caso l'ordine degli argomenti relativi ai raffinamenti dipende dall'ordine con cui compaiono questi ultimi:

```
>> b: make block! 20
== []
>> insert/dup/part b [a b c d] 2 3
== []
>> b
== [a b c a b c]
>> insert/part/dup b [a b c d] 3 2
== [a b c a b c]
>> b
== [a b c a b c a b c a b c]
```

Il discorso è simile per remove. Essa rimuove un elemento da una serie:

```
>> serie: ["Casa" "Albero" "Strada"]
== ["Casa" "Albero" "Strada"]
>> remove serie
== ["Albero" "Strada"]
>> serie
== ["Albero" "Strada"]
```

`remove/part` invece permette di rimuovere un numero specificato di elementi:

```
>> abc
== [h i j h i j h i j a b c d e f g]
>> remove/part abc 9
== [a b c d e f g]
>> abc
== [a b c d e f g]
```

Si noti che sia nel caso di `insert` che in quello di `remove`, il raffinamento `/part` accetta come argomento sia un numero (che indica quanti elementi inserire/rimuovere) che un cursore all'interno della serie (che indica il punto fino a cui inserire/rimuovere).

Le ultime tre funzioni che citeremo sono `intersect` e `union`, che effettuano, rispettivamente, l'intersezione e l'unione insiemistica di due serie, e `join`, che concatena insieme due serie di valori (in realtà questa funzione fa di più, e verrà esaminata con più dettaglio in un'altra lezione).

La manipolazione delle stringhe

Le stringhe, come abbiamo detto, sono semplicemente serie di caratteri, quindi tutte le funzioni viste finora funzionano anche su di esse. Tuttavia, esistono altre funzioni interessanti che operano solo su stringhe. Una di queste è, ad esempio, `trim`, che rimuove gli spazi all'inizio e alla fine di una stringa (e ha molti raffinamenti che potrete scoprire con `help trim`); `lowercase` e `uppercase` invece convertono i caratteri da maiuscoli a minuscoli e viceversa.

Per finire, la funzione `detab` converte i caratteri di tabulazione in spazi, mentre `entab` esegue la conversione inversa.

Anche per questo mese abbiamo terminato. Vi consiglio di sperimentare di persona le funzioni che abbiamo introdotto, così come si cerca di far pratica con le prime parole di una nuova lingua che si sta apprendendo. Inoltre, non dimenticate di dare un'occhiata al CD, dove troverete ulteriori approfondimenti.

STFax 4

di Federico Pomi

Se dite all'estero che siete italiani, vi sentirete spesso dire (con un pessimo accento): "Oh, Italia: Pizza, Spaghetti and Mandolino!". Se invece rivelate la vostra origine ad un amighista straniero, in risposta otterrete: "Oh, Italia: Pizza, Spaghetti and STFax!".
È infatti italiano l'autore di questo ottimo programma, nato per la gestione di fax, e diventato in breve un completo pacchetto per la gestione di tutte le funzioni del nostro modem: dati, voce e fax. STFax è uno dei best-seller del mercato Amiga, e possiamo essere fieri del connazionale giovane autore, Simone Tellini.

L'elegante confezione del programma.

Confezione ed installazione

Il pacchetto viene distribuito con una normale custodia di CD-ROM, con copertine ed interni stampati a colori. Sul retro è presente una descrizione generale del programma, mentre all'interno troviamo una guida rapida per l'uso, e il nostro numero seriale, che ci verrà chiesto durante l'installazione del programma. A differenza dalla versione precedente, STFax 4 viene distribuito su CD-ROM e inoltre non è incluso il software MUI che precedentemente era presente in versione dimostrativa. Sul CD sono presenti circa 27 MB, e lo script di installazione è tradotto in inglese, tedesco e italiano. Lanciato lo script, parte l'installazione del programma, mediante l'installer di sistema, che viene completata dopo aver interrogato l'utente con semplici domande riguardanti quali localizzazioni installare, documentazione e contributi. Una installazione media richiede circa un megabyte e mezzo sull'hard disk, e pochi minuti di attesa. Unica pecca: l'icona del cassetto viene copiata con un nome sbagliato, una sciocchezza che richiede pochi secondi per essere risolta, ma che sfuma leggermente l'ottima sensazione di professionalità che offre il programma.

La documentazione è presente sia in formato HTML, sia in formato AmigaGuide. La prima versione è completa di immagini che illustrano le operazioni descritte, ma la seconda ha il grande vantaggio di essere anche stata fedelmente tradotta in italiano. Ben schematizzata, la documentazione ha uno stile non formale, che mira a compiere direttamente le operazioni necessarie all'utente, più che a descrivere il programma menù dopo menù. La traduzione italiana, non curata dall'autore stesso, è corretta e di facile lettura. Nuova interessante introduzione, rispetto alla versione precedente, è un intero set di oltre sessanta messaggi professionalmente registrati, da poter usare per la propria segreteria telefonica, presenti purtroppo solo in inglese e tedesco, non in italiano. In particolare quelli inglesi spiccano per la qualità della registrazione e la dizione della speaker. Un ottima base di partenza per chi abbia bisogno di una segreteria telefonica internazionale.

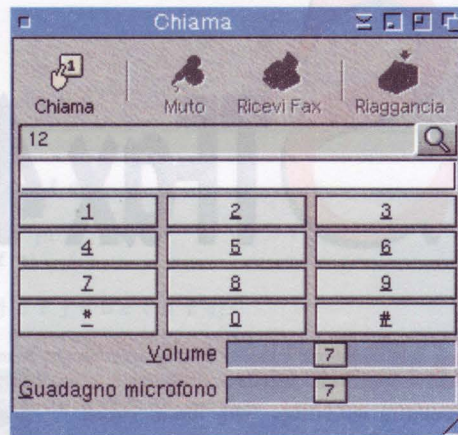
La finestra principale del programma.

L'interfaccia e la gestione dei fax

Eseguito il programma, in pochi istanti si apre la finestra principale dell'interfaccia, interamente sviluppata con l'uso di MUI e di alcune classi esterne. La finestra è divisa in due parti: sulla sinistra è presente una struttura ad albero ove vengono divisi, in varie cartelle, i diversi tipi di dati memorizzati, sia in ingresso che in uscita; sulla destra è invece presente la lista relativa alla cartella selezionata. Ad esempio, premendo su "Incoming/Fax" a sinistra, troviamo a destra la lista di tutti i fax che abbiamo ricevuto, comprensivi di ora e giorno della ricezione, e numero del mittente. Con un semplice doppio clic, abbiamo la possibilità di visualizzare il fax, ruotandolo, ingrandendolo a piacere, salvandolo in un formato standard o stampandolo. Analogamente in un'altra cartella troviamo i messaggi registrati nella segreteria telefonica (comprensivi di numero del mittente, se questo aveva abilitato l'identificazione mediante Caller-ID), che possiamo ascoltare con numerosi dispositivi di output (speaker

A sinistra, creazione di un nuovo fax.

A destra, uso del modem come telefono vivavoce.

Visualizzazione di un fax.

del nostro modem, cuffie collegate al modem, linea telefonica, uscita audio dell'Amiga o mediante AHI), e salvare in altro formato. Nel caso decidessimo di usare il nostro computer anche per creare una piccola BBS (per condividere dei file con altri utenti, o per dare la possibilità a dei colleghi di inviarci del materiale via modem quando non siamo in casa), sarà possibile visualizzare una nuova cartella, ove appariranno tutti i file che abbiamo ricevuto.

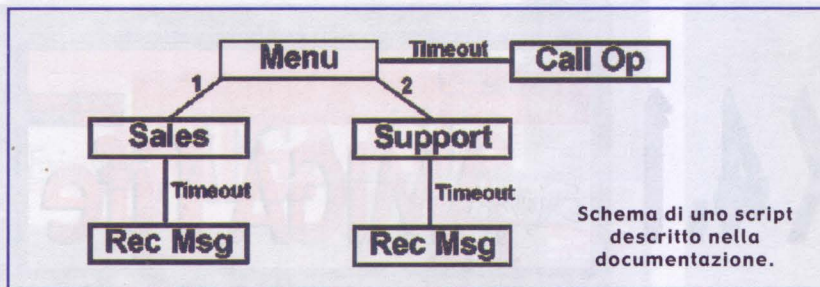
Nella parte alta della finestra, è presente una toolbar (gestita da una flessibile classe MUI sviluppata dall'autore stesso, ed altamente configurabile) che consente di accedere velocemente a tutte le funzioni d'uso quotidiano. Premendo su "Nuovo Fax" compare una finestra ricca di opzioni per la creazione e successivo invio di un nuovo fax. Dopo aver creato una copertina, scritto il testo, convertito una immagine nel formato interno del programma, o acquisito una immagine per mezzo di uno scanner, possiamo scegliere i numeri a cui inviare tale fax, mediante la rubrica interna del programma, o mediante il programma esterno Contact Manager, utile applicazione distribuita da VaporWare, che si integra perfettamente con STFax (non a caso è scritta dallo stesso autore). Il fax può essere inviato immediatamente, conservato o ancora programmato per essere spedito ad un orario differente, magari con una tariffa telefonica più conveniente.

Preferenze del programma, sezione editing degli script voce.

Gestione di modem con funzioni Voce

Da ormai qualche anno quasi tutti i modem sono marcati con la scritta "Voice", ma in pochi sanno come sfruttare tali funzionalità, e spesso dubitano di poter usare queste caratteristiche avanzate col proprio Amiga. Ancora una volta, ci viene in aiuto STFax, che in pochi anni ha sviluppato la gestione di tali modem a livelli tali da renderlo molto più pratico, efficiente ed intuitivo della maggior parte di prodotti analoghi presenti per altri sistemi operativi. L'applicazione più semplice è quella della classica segreteria telefonica, che risponde dopo alcuni squilli, legge un annuncio, e registra un messaggio dopo il segnale acustico. Implementare questo genere di segreteria con STFax è di una facilità disarmante, ma con un pizzico di creatività si possono realizzare dei servizi evoluti da offrire ai clienti della propria piccola ditta, o semplicemente dei menù telefonici per gestire le caselle telefoniche della vostra famiglia. STFax offre infatti all'amministratore della segreteria una potente finestra per la creazione di script, creazione che non necessita alcuna conoscenza di programmazione, ma solo qualche colpo di mouse per disegnare graficamente i vari menu della segreteria, e alcune registrazioni per indicare al chiamante quali tasti premere per lasciare un messaggio nella casella di vostro fratello, o per ricevere il fax con il listino prezzi aggiornato quotidianamente (Fax On Demand). Come se non bastasse, STFax è anche in grado di riconoscere il Caller-ID del mittente, se il mittente non ne ha disattivato l'invio, e di reagire di conseguenza seguendo le vostre istruzioni. In questo modo potete far sì che parta automaticamente la segreteria telefonica con un messaggio di assenza prolungata, quando chiama qualche scocciatore con cui non

Schema di uno script descritto nella documentazione.

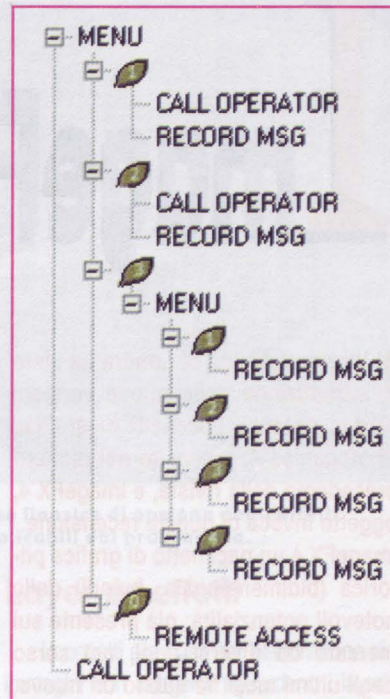
La struttura di un ipotetico script descritto nella documentazione.

avete intenzione di parlare, oppure che il vostro computer compia una particolare azione, come suonare un segnale d'avviso, quando colui che chiama è un fondamentale contatto di lavoro o quella ragazza tanto carina che state corteggiando. In quest'ultimo caso, potreste anche fare in modo che venga usato un messaggio di saluto su misura, a cui lei non saprà resistere, o potreste anche intercettare la telefonata prima che risponda STFax, evitando che lei attacchi la cornetta perché intimorita dalla vostra segreteria, troppo tecnologica per i suoi poetici gusti. Altra interessante caratteristica è quella di poter effettuare telefonate, componendo il numero direttamente, o usando la rubrica del programma, e di parlare viva voce mediante il microfono del modem ed ascoltare mediante l'audio Amiga, oppure con uno qualsiasi dei dispositivi di input/output gestiti dal vostro modem e selezionabili mediante STFax, come ad esempio le cuffie comprese di microfono tipiche delle centraliniste, che permettono di colloquiare al telefono con le mani libere di compiere altro.

Finestra di configurazione ed altre caratteristiche interessanti

Ciò che rende questo pacchetto veramente flessibile è senza dubbio la notevole quantità di parametri che si possono configurare. Dalle impostazioni del modem, a quelle dell'interfaccia utente, a quelle della gestione voice, alla registrazione dei messaggi, ogni singola parte del programma può essere adattata alle proprie esigenze. Inizialmente ci si ritrova leggermente spaesati davanti alla colossale finestra delle preferenze, ma nella maggior parte dei casi, per usare normalmente il programma, è sufficiente cambiare poche cose, e, nel caso volessimo personalizzare meglio il pacchetto, vengono in aiuto gli "short help" che sono stati scritti per ogni singolo gadget: è sufficiente sostare con il puntatore su un oggetto dell'interfaccia, per far apparire in pochi secondi un fumetto che spiega in poche parole la funzione di ciascuna opzione.

Tra le altre caratteristiche di spicco, assolutamente da menzionare sono il printer driver ed il datatype. Il primo permette di installare STFax come se fosse una stampante di sistema. In questo modo, per preparare un fax, sarà sufficiente usare il nostro word processor preferito, o qualunque altro programma, e selezionare la stampante "STFax" per la stampa. In breve il file verrà convertito nel formato interno di STFax e sarà pronto per essere inviato, come se avessimo stampato la pagina su carta, ed inviato il foglio con un fax tradizionale, con la notevole differenza che nei vari passaggi la qualità finale sarebbe stata sicuramente inferiore. Il datatype fornito consente invece di aprire un fax ricevuto (od uno in uscita che è stato salvato) con qualunque applicazione che consenta di usare i datatype. Potremmo, in questo modo, caricare un fax all'interno di un programma di grafica, o includerne un pezzo in un documento importandolo dal nostro Word Processor.

Tirando le somme

Il pacchetto è stato messo alla prova creando uno script di grandezza sostenuta, e tempestandolo di telefonate, invii di fax e chiamate dati con diversi apparecchi. Inoltre sono stati inviati numerosi fax mediante il driver di stampa ed effettuate alcune telefonate usando il modem con microfono ed output su AHI. Non contenti abbiamo anche lanciato due copie del programma con collegati due modem ed abbiamo constatato che funziona tutto correttamente anche durante la ricezione di due telefonate contemporaneamente. Durante tutte queste prove non si è mai né verificato un crash di sistema, né un comportamento anomalo del programma, segno che il programma non si è solamente evoluto nei suoi quattro anni di esistenza (quando era ancora una piccola utility shareware), ma è anche maturato e divenuto privo di difetti o bug. L'interfaccia è gradevole, ricca di gadget grafici ben disegnati e facilmente identificabili, e consente un apprendimento rapido delle funzioni base, e poche ore d'uso per comprendere anche le opzioni più avanzate. La professionalità con cui è stato sviluppato e aggiornato è visibile in ogni parte dell'applicazione ed anche nella documentazione, nei messaggi inclusi, e perfino nella veste elegante della confezione.

Se avete un modem con capacità fax e voce, e siete indecisi se comprare un mandolino o STFax... optate per la seconda scelta.

Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga 4000, AmigaOS 3.1
- ✓ 68060/50 Mhz e PowerPC 604e/150Mhz
- ✓ Scheda multiseriale IOBlix su slot Zorro III
- ✓ Scheda audio Concierto (per input/output AHI)
- ✓ Modem/Adattatore ISDN/Fax/Voice Zyxel 2864I
- ✓ Modem/Fax/Voice Magic Express

In prova

ImageFX 4.1

di Luca Danelon

Il World of Amiga di Londra ha visto l'introduzione delle nuove versioni di due notevoli pacchetti di grafica, Photogenics 4, recensito nel numero precedente della rivista, e ImageFX 4, oggetto invece di questa recensione. ImageFX è un pacchetto di grafica pittorica (bidimensionale, quindi) dalle notevoli potenzialità: già presente sul mercato da diversi anni, nel corso degli ultimi mesi ha subito un nuovo, importante sviluppo che ha aggiunto tra le sue caratteristiche la possibilità di gestire le animazioni.

Confezione e installazione

Il pacchetto, fornitoci direttamente da Kermit Woodall di Nova Design, contiene il CD-ROM del programma, ricco di ben 280 MB, e un manuale in formato A5 stampato in bianco e nero, di circa settanta pagine, contenente una guida introduttiva al pacchetto (in inglese), che presuppone però la conoscenza delle versioni precedenti del software.

L'installazione del pacchetto e di alcuni extra occupa poco meno di 7 MB, anche se in fase di installazione vengono richiesti almeno 10 MB per la copia di tutti i driver e i moduli per i differenti processori, poi cancellati lasciando solo la versione scelta dall'utente. L'installazione del software è modulare, e permette di dividere la sezione del programma e dei moduli forniti da Nova Design da quella con i moduli creati da terze parti (moduli per il caricamento di file EPS, gestione MPEG, caricamento di file PhotoCD e driver per la vecchia scheda Harlequin); inoltre, dallo stesso script è possibile addirittura compiere l'installazione o la rimozione selettiva di singoli moduli, così come dell'intero software.

Il CD-ROM contiene inoltre una directory dedicata agli "extra" presenti nella distribuzione su supporto ottico, che vedono la presenza della completa directory dei font tratta da Aminet, il sito web di Nova Design (con gli aggiornamenti degli altri prodotti della ditta americana), il sistema "ICS" per correzione software del colore delle scansioni, diverse sequenze dimostrative da altri prodotti commerciali e il demo di VisualFX, un nuovo tool prodotto da Nova Design per la titolazione video.

Il contenuto del CD-ROM e, in basso, quello dell'installazione completa su HD.

Avvio del pacchetto

Per coloro che, nonostante i numerosi anni di presenza del programma nel mercato Amiga, non conoscessero ancora ImageFX, una veloce introduzione: ImageFX è un software per la creazione e la modifica di immagini bidimensionali, caratterizzato da numerose funzioni di elaborazione e composizione delle opere digitali. Il pacchetto non si pone certamente per l'utilizzo come semplice pacchetto di grafica, ma già a partire dalla sua interfaccia (piuttosto complessa e non certo simile a programmi di normale grafica bitmap) dimostra di essere orientato ad una fascia di utenza "esperta", disposta a spendere cifre piuttosto elevate rispetto allo standard di prezzo del nostro computer.

Al lancio, il programma richiede lo schermo da utilizzare e su questo apre due finestre, quella principale contenente i comandi, i tool da disegno e i "menù" del programma, ed una seconda finestra contenente invece la palette. La finestra principale è rimasta praticamente immutata nel corso delle varie versioni del programma, anche se dalla versione 3 ImageFX ha finalmente sostituito la gestione "proprietaria" dello schermo e della sua finestra di controllo con una visualizzazione su schermo pubblico tramite normali finestre di sistema; questo permette quindi – a dispetto di

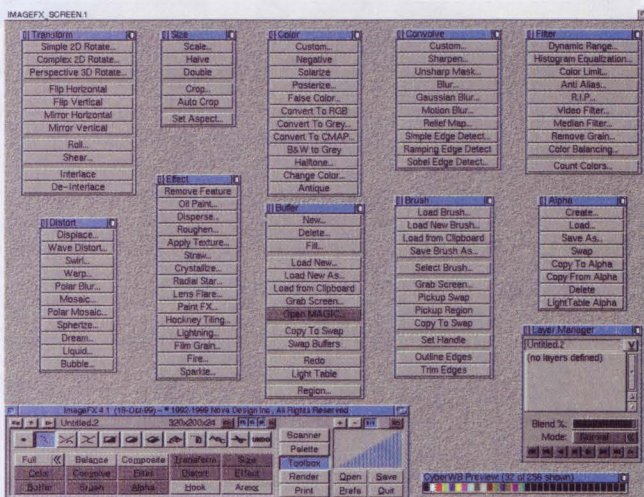
ImageFX 4 durante una sessione di lavoro. Si noti la finestra dell'effetto "Lens Flare", dotata di preview.

Le numerose finestre di opzione degli effetti applicabili dal programma.

quanto accadeva con le versioni precedenti la 3 – di aprire e visualizzare più immagini contemporaneamente, e di poter lavorare direttamente alla risoluzione voluta. La caratteristica che ha sempre contraddistinto ImageFX è quella di lavorare sulle immagini sempre a 24 bit, cioè alla massima risoluzione di colore permessa da Amiga: per fare questo, il programma ha sempre separato la visualizzazione dell'area di lavoro, non necessariamente a 24 bit, e non necessariamente alla risoluzione originale dell'immagine, dalla vera e propria visualizzazione dell'immagine finale, che avviene tramite il modulo di "render" del programma. Con l'evoluzione di questo programma (e dell'hardware disponibile su Amiga), i due concetti si stanno ormai sovrapponendo, vista la possibilità con le schede grafiche di operare direttamente a 24 bit anche su schermi di medie o alte risoluzioni, rendendo superflua la necessità di controllare il proprio lavoro tramite il "render" su schermo a parte, quando già abbiamo la possibilità di lavorare e quindi visionare la nostra opera su uno schermo a 16 milioni di colori.

Ritornando all'analisi della finestra, è possibile dividerne le funzioni in due parti: la parte destra contiene le "sezioni" del programma, cioè la gestione degli scanner (Scanner), la palette di colore (Palette), il vero e proprio pannello dei comandi grafici (Toolbox), le opzioni di visualizzazione del risultato finale (Render) e quelle di stampa (Print) e i bottoni per il caricamento e il salvataggio dell'immagine, oltre che quelli per accedere al pannello di preferenze e per terminare il programma. La parte sinistra è invece "variabile" e contiene le sezioni selezionate a destra. La sezione utilizzata all'apertura, Toolbox, è sicuramente la più nutrita e quella di maggiore utilizzo: contiene, infatti, i classici tool di disegno (disegno a mano libera, rette, curve, rettangoli, cerchi e figure geometriche piene o vuote, tool di riempimento e di ritaglio) e numerose opzioni per compiere elaborazioni sull'immagine stessa.

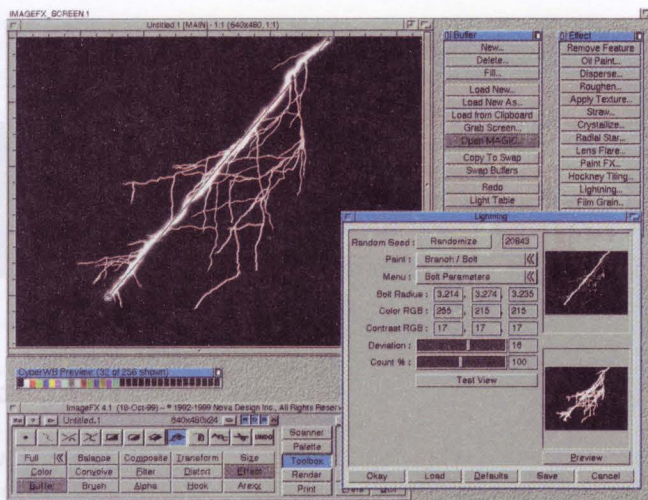
Ogni pulsante di questa sezione apre a sua volta una finestra di anteprima dell'effetto o addirittura una finestra con una nutrita lista di nuove funzioni e opzioni. Ad esempio, agendo sui pulsanti "Brush" o "Buffer" sarà possibile ottenere nuove finestre con una serie di comandi per il caricamento, salvataggio e gestione completa rispettivamente dei "brush" (ritagli o porzioni di immagine) e di un buffer per l'immagine.

Va sottolineato che nonostante l'impegno di adeguare l'interfaccia allo standard Amiga, il programma manca di alcuni aspetti classici del nostro computer, quali i menù (sostituiti dai numerosi pulsanti della finestra principale) o i normali requester per il caricamento e la memorizzazione delle immagini; sicuramente la scelta di mantenere un'interfaccia parzialmente proprietaria permette di impostare al meglio la disposizione e l'impostazione delle funzioni, anche se corre il rischio di rendere più difficoltoso l'apprendimento dell'utilizzo del programma.

Layer ed effetti

I concetti alla base dell'elaborazione di immagini con ImageFX riguardano i layer, novità introdotta con la versione precedente del programma. I layer, così come in Photogenics e ArtEffect, sono "strati" di disegno, gestibili e modificabili separatamente e autonomamente. Immaginando di dover compiere più modifiche ad una stessa immagine, è possibile mantenere questa immagine come "sfondo" alle nostre modifiche, che applicheremo su diversi "strati", così che se una di queste modifiche non ci aggrada, possiamo eliminarla senza eliminare le altre modifiche compiute.

ImageFX però si propone soprattutto non solo come programma di disegno, ma di elaborazione delle immagini, fornendo una dotazione di effetti veramente ricca e varia: tutti gli effetti, inoltre, sono dotati di un'apposita finestra per variarne le caratteristiche e per ottenere un'anticipazione dell'effetto stesso applicato all'immagine correntemente caricata.

Il vasto numero di effetti presente nel programma, e il loro grado di configurabilità, non permette ovviamente di citare tutte le innumerevoli caratteristiche di ImageFX; limitandoci agli effetti più spettacolari, ricordiamo Fire, per creare un realistico effetto di fuoco, Sparkle, per aggiungere alle immagini effetti di rifrazione della luce, Bubble, per far apparire invece realistiche bolle di sapone all'interno dell'immagine, Liquid, per rendere "liquida" l'immagine (come se vista attraverso uno specchio d'acqua), Dream,

La gestione di un'animazione tramite il Layer Manager. Sulla destra, la lista dei formati per la memorizzazione (con la possibilità di salvare l'animazione come GIF animata).

L'effetto "fulmine" applicato ad un'immagine nuova: è possibile non solo selezionare la direzione e l'ampiezza del fulmine (direttamente sull'immagine principale), ma anche impostarne il numero di diramazioni.

per applicare un effetto "onda" all'immagine, tale da renderla quasi un sogno (o incubo ?).

Animazione

La vera novità di ImageFX versione 4 è sicuramente l'animazione: da questa versione, infatti, è possibile creare, gestire e modificare animazioni in differenti formati. La potenza di questa nuova funzione di ImageFX è naturalmente nell'implementazione di tale aspetto nel programma: non si pensi, infatti, che il supporto per l'animazione sia limitato solo a qualche modulo di caricamento e salvataggio dei vari formati, visto che ciò che offre il software di Nova Design è veramente notevole. Le animazioni vengono gestite allo stesso modo delle immagini, e quindi possono essere soggette a tutti gli effetti applicabili dal programma, ma il vero vantaggio è che tali effetti possono essere applicati con continuità o con progressione a tutti i fotogrammi dell'animazione! Le animazioni vengono gestite tramite la stessa finestra dei layer, con i classici pulsanti simil-videoregistratore (movimenti avanti-indietro nei frame, creazione di nuovi fotogrammi e cancellazione di fotogrammi esistenti). I formati supportati sono i più vari, e comprendono ovviamente le varie versioni del formato ANIM (formato proprio di Amiga), AnimGIF (utile per creare o modificare animazioni per il proprio sito web), FLI/FLC (formato PC) ed addirittura FlyerClips, proprio delle stazioni di lavoro Amiga Toaster/Flyer (ciò dimostra le origini del programma, distribuito per un lungo periodo a corredo di tale hardware mai commercializzato purtroppo in Europa).

Oltre ai formati di animazione, ImageFX supporta un elevato numero di standard propri anche delle altre piattaforme informatiche, non limitando così il possibile scambio di materiale grafico con utenti di PC o Macintosh; i formati supportati sono – tra gli altri – il BMP, ICO, PCX, PBM, PIC e Targa per la compatibilità con i PC, MacPaint, PICT e TIFF per la piattaforma Macintosh ed addirittura SGI e SoftImage (formato di compatibilità con Silicon Graphics), SunRaster (workstation Sun), Koala (il formato dello storico Commodore 64) e i "classici" JPEG, GIF, ILBM. Menzioni particolari per il supporto diretto del formato Postscript (PS e EPS), FAXX (standard dei programmi fax per la gestione dei file in entrata e uscita), FrameStore e DCTV (dedicati agli hardware che fecero la fortuna di Amiga negli studi televisivi americani).

I nuovi effetti

Come giustamente pubblicizza Nova Design, una nuova versione di ImageFX non avrebbe avuto ragione di essere pubblicata se non (anche) per l'aggiunta di nuovi, creativi effetti grafici: FireWorks, ad esempio, crea spettacolari "fuochi d'artificio", con la possibilità di variare numerosi parametri di configurazione, mentre Lens Flare (un modulo già presente nella precedente versione) è stato aggiornato per offrire caratteristiche simili all'omonimo tool di Photoshop e Lightwave. Vi sono molti altri effetti, alcuni anche difficilmente descrivibili in poche pagine di recensione: le immagini a corredo dell'articolo dovrebbero però rendere giustizia sulla completezza dei pannelli di configurazione e sulle funzionalità di alcuni di questi nuovi moduli.

Distorter è simile alla funzione di rotazione in prospettiva 3D, ma permette di ruotare l'immagine senza limitazioni sui movimenti e le rotazioni stesse; Blob è invece un divertente effetto per simulare il malefico liquido fluorescente. Infine, il modulo per aggiungere i testi nelle immagini è stato enormemente potenziato, potendo ora utilizzare anche i font postscript, oltre che i normali bitmap e i font colorati e outline, e offrendo una preview – anche con antialiasing – in "tempo reale" direttamente nell'immagine.

Configurazione usata per la prova

- Amiga 4000
- CPU: 68060 a 50 MHz e PPC 604e a 150 MHz
- RAM: 32 MB Fast, 2 MB Chip
- OS: ROM 3.1, Workbench 3.1 e 3.5
- Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

di Luca Danelon

La dotazione

ImageFX è da sempre stato un pacchetto "ricco" di accessori e programmi aggiuntivi che sfruttano il motore grafico del programma per offrire elaborazioni particolari o automatizzare alcune procedure di elaborazione. Non manca, anche con la versione 4 del software, Cinemorph, un modulo per la creazione delle note animazioni di "morphing" cioè di trasformazione digitale da un'immagine all'altra (il classico esempio, tuttora presente nella distribuzione del pacchetto, vede il morphing tra la foto di una ragazza e quella di un ragazzo). Tale programma non è effettivamente un software indipendente, ma sfrutta – come già anticipato – il motore grafico di ImageFX per creare le immagini intermedie tra i due estremi dell'animazione. IMP invece è un modulo per automatizzare l'elaborazione di una serie di immagini o di un'intera animazione; tale modulo, così come il precedente, non ha subìto variazioni nella nuova distribuzione, ma anzi presenta un'interfaccia ancora a font fissi che rovina un po' quell'aurea di professionalità creata dalla nuova versione di ImageFX. Accanto a IMP, vi è anche AutoFX, dalle caratteristiche simili (elaborazione automatizzata di una serie di immagini) ma orientato ad un pubblico di utenza base; la sua interfaccia, infatti, è più semplice di quella di IMP, e il programma si basa soprattutto sull'interfaccia Arexx di ImageFX, limitandosi a creare uno script Arexx per la modifica delle immagini selezionate. La differenza principale con IMP è nella necessità di dover selezionare subito le immagini da modificare, mentre IMP si propone come un elaboratore batch di immagini più complesso, potendo mettersi in attesa di immagini da altro software (ad esempio un software di rendering 3D).

ImageFX è caratterizzato anche dal supporto diretto, tramite propri moduli, di scanner e stampanti collegati alla porta parallela; in questa nuova versione 4 non sono però variati i moduli di supporto, che quindi continuano ad offrire la possibilità di pilotare scanner ormai introvabili o non effettivamente diffusi nel mercato italiano ed europeo.

ImageFX 4.1 e Amiga OS 3.5

Pochi giorni dopo la stesura di questo articolo è stato rilasciato da Nova Design un aggiornamento alla versione oggetto della recensione, che porta il numero di revisione a 4.1. Le novità non sono numerose, e vedono più che altro molti bug-fix rispetto alla prima versione 4; le correzioni riguardano il programma principale così come alcuni moduli di caricamento e salvataggio (il modulo GIF è stato quello più "rimaneggiato", per correggere od offrire migliore supporto per le animazioni memorizzate in tale formato). Tale aggiornamento è ovviamente gratuito per gli utenti della versione attuale, e può essere liberamente prelevato dal sito FTP di Nova Design, ftp.novadesign.com.

Una nota a parte, indipendentemente da questo aggiornamento, va anche alla compatibilità con AmigaOS 3.5: vi sono, infatti, un paio di problemi dovuti alle nuove classi ReAction così come alla nuova versione di Cybergraphics 3 inclusa in tale sistema. Nelle immagini a corredo di questo box, si può notare come con la precedente versione di Cybergraphics vi sia una corretta visualizzazione del pattern di sfondo dello schermo (una semplice immagine IFF), mentre in AmigaOS 3.5 tale pattern, su schermi CGX, si trasforma in un ammasso indistinto di pixel. Tale "sbavatura" è dovuta, secondo Kermit Woodall (autore di ImageFX), proprio alla nuova versione di Cybergraphics 3. L'altro problema riguarda invece le classi ReAction: le nuove versioni di chooser.gadget e bevel.image non sembrano essere gradite a ImageFX, che infatti non le visualizza proprio (pur rendendo però operativo il menu legato a tale gadget). Ci auguriamo che tali piccoli problemi vengano risolti quanto prima con una versione ad hoc.

Conclusioni

Come suggerito anche all'interno dell'articolo, tale software non è effettivamente destinato ad un pubblico di utenti con la necessità di un semplice software di disegno e fotoritocco, quanto a utenti dalle necessità grafiche ben definite e soprattutto con il desiderio di apprendere l'utilizzo di un programma che offre una curva di apprendimento inizialmente molto ripida. Il pacchetto, una volta imparato a padroneggiare, si può sostituire tranquillamente a qualsiasi altro software di grafica, coprendo le funzioni di semplice conversione, creazione e manipolazione delle immagini e gestione di animazioni, anche per l'utilizzo su Internet. Mancano ancora caratteristiche quali il multitasking interno (quando è aperta la finestra di un effetto, non è possibile compiere altre azioni e nemmeno spostare le finestre stesse, a parte quella in uso) o il pieno supporto dell'interfaccia nativa Amiga, ma la porta Arexx e la disponibilità di moduli da terze parti rendono tale pacchetto praticamente configurabile e utilizzabile a proprio piacimento, facendo presto dimenticare le lacune menzionate.

Scheda prodotto

Autore: Nova Design
WWW: www.novadesign.com
Disponibile direttamente presso il produttore
Prezzo: $349.95

In prova

Paloma: una colomba vola tra i nostri Amiga

di Fabio Benedetti

Paloma, che per ultimo ha fatto la sua apparizione sul mercato, è un modulo che consente sostanzialmente di vedere la TV sul nostro Amy, in una finestra del Workbench o magari a pieno schermo con il vantaggio, per nulla trascurabile, di una migliore qualità dell'immagine, rispetto a un comune televisore. Descriverlo così semplicemente, è forse troppo riduttivo...e se mi seguirete nell'articolo, vedremo il perché.

Dovete sapere che chi vi scrive ha da sempre una naturale avversione per il ballo. Ricordo che, una volta, un amico d'infanzia riuscì a convincermi, forse complice il caldo estivo, a partecipare a una di quelle serate di ballo sfrenato latino-americano che si organizzano in locali in riva al mare. In quell'occasione ebbi modo di conoscere una ragazza spagnola, che devo ancora capire come, fu in grado di trasformarmi in un ballerino provetto, facendomi anche apprezzare quella che io chiamo l'arte di divincolarsi a tempo di musica. E' vero che riuscii a riprendermi solo dopo due giorni, l'unica cosa che ricordo è il nome di quella ragazza: Paloma.

Per noi utenti ed appassionati amighisti, Paloma-IV è soprattutto il nome di uno dei moduli più interessanti che Village Tronic ha previsto per la propria scheda grafica Picasso-IV. Come sapete, la caratteristica che fa di questa scheda uno dei prodotti più apprezzati e ambiti, è proprio la grande espandibilità che offre, grazie alla presenza di un bus PCI. La notevole architettura interna ha consentito ai progettisti di realizzare moduli che spaziano dal campo audio (Concierto) a quello video (Pablo).

Il modulo Paloma installato su Picasso-IV.

Il classico manuale Village Tronic, l'adattatore RF ed il cavo per collegare una fonte SCART.

A destra, le uscite posteriori della scheda.

Contenuto della confezione

La confezione segue lo stile ormai consolidato da Village Tronic per i suoi prodotti: una scatola bianca con riprodotta esternamente la foto del contenuto. All'interno troviamo la scheda avvolta da una busta antistatica, un floppy da 880KB con il software, il manuale, la cartolina di registrazione e due adattatori: uno per il cavo dell'antenna e l'altro per connettere una fonte CVBS all'ingresso S-VHS. Il manuale, che porta la firma di Olaf Barthel (uno dei padri del nuovissimo AmigaOS 3.5), è bilingue: inglese e tedesco. Lo stile è essenziale ma completo al tempo stesso anche se, a tratti, si avverte l'esigenza di un approfondimento maggiore. Contiene alcune foto della scheda in bianco e nero e qualche schema.

Un capitolo a parte riguarda l'utilizzo dei settaggi offerti dal nuovo firmware, infine un'appendice conclusiva è completa-

Configurazione usata per la prova

- A4000
- CPU: 68060@50MHz
- RAM: 32MB
- OS: 3.1
- Picasso-IV
- Disco: 1.2GB E-IDE Seagate

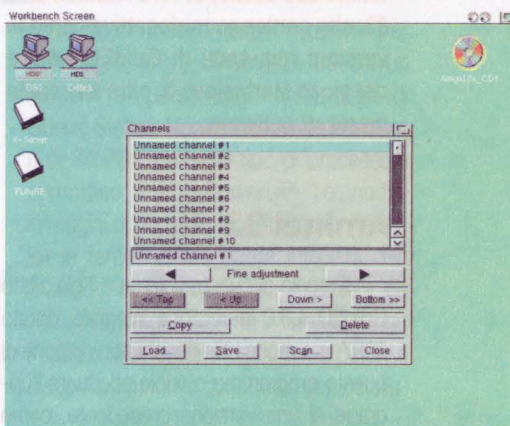
mente dedicata alla risoluzione di eventuali problemi o anomalie.

Installazione hardware

Teoricamente non sarebbe necessario smontare la Picasso-IV dal 4000 per installare Paloma. Tuttavia questa è un'operazione che mi sento di consigliare. Infatti il modulo si inserisce su quattro connettori diversi ed alla fine si rivela necessario imprimere una discreta forza per portare a termine l'operazione, provocando un eccessivo lavoro sui pettini dei connettori Zorro e Video. Ad ogni modo l'inserimento risulta nel complesso semplice. L'unica difficoltà ha riguardato la sistemazione dell'adattatore per l'ingresso del cavo d'antenna. Per fare in modo che raggiungesse il connettore reale sulla scheda, che è più interno, ho dovuto limare a fondo parte del supporto metallico che sostiene il case del 4000. Una volta sistemato il tutto, la nostra Picasso avrà a disposizione due nuovi connettori video: sulla destra l'RF per l'antenna e, immediatamente più a sinistra, il CVBS/S-VHS. L'audio delle stazioni TV è disponibile sull'uscita audio della Picasso, solo se si utilizza come fonte l'antenna televisiva.

Software

Il programma di installazione fornito col dischetto provvede ad aggiornare, quando necessario, il firmware della scheda ed alcuni programmi e librerie di contorno. Come effetto collaterale, si fa per dire, dell'aggiornamento del firmware, troviamo un nuovo boot-menù, attivabile tenendo premuti i due tasti shift della tastiera durante il reset. Da qui possiamo definire alcuni parametri che riguardano il flicker-fixer interno, insieme ad altre voci predisposte per i già nominati moduli Concierto e Pablo. Vediamo ora come si configura il software principale: PalomaTV. Una volta lanciato il programma per prima cosa occorre andare nel menu Tuner Channels e selezionare la voce Edit Tuner Channels. Apparirà una finestra rappresentante un pannello di controllo per il sintonizzatore TV. Premendo sul pulsante contrassegnato da Scan, il ricevitore inizierà a esaminare le varie frequenze disponibili, alla ricerca di un segnale video stabile. Al termine dell'operazione avremo ottenuto l'elenco delle stazioni sintonizzate. A parte, troveremo anche i canali corrispondenti ad eventuali fonti presenti sull'ingresso CVBS/S-VHS. Sarà possibile cambiare il nome dei singoli canali o regolarne finemente la sintonizzazione, attraverso due appositi pulsanti. Gli altri menù consentono di impostare la dimensione dell'immagine (a pieno schermo, finestra, ad un quarto, ecc...) , di regolare il volume, la luminosità, proprio come avviene in un normale televisore. Un altro menù riguarda probabilmente la funzione più preziosa del programma, quella che ci permette di salvare in IFF il fotogramma corrente. Per quanto riguarda la qualità dell'immagine, posso dire che in generale è buona, anche se largamente influenzata dalla qualità della fonte utilizzata. Guardare la TV in una normale finestra Amiga (grazie al picture-in-picture) dà molta soddisfazione. Tuttavia se si intende andare oltre al semplice utilizzo come visore TV, si rende necessario ricorrere agli ingressi CVBS o S-VHS. Attraverso un apposito cavo adattatore, facilmente reperibile nei negozi specializzati, è possibile collegare l'uscita SCART del videoregistratore direttamente all'ingresso CVBS di Paloma, ottenendo una qualità del segnale notevolmente migliore. Una menzione a parte la merita il programma PalomAVI scritto da László Török. Questo ci consente di catturare un filmato dal canale correntemente sintonizzato e di salvarlo come file AVI a 25 fps. Purtroppo, l'interfaccia è molto scarna, i parametri sono gestibili solo da ToolType o da Shell, però effettivamente fa quel che promette e non è poco. Naturalmente un processore veloce (060) e un buon hard-disk (SCSI) giocano un ruolo principale in questo campo, anche se in caso di risultati non soddisfacenti, possiamo provare a ridurre il rapporto di compressione (ad esempio da YUV9 a YUV2) , salvo poi ritrovarci, per pochi secondi di animazione, con il disco completamente pieno. Quello che posso dire, per concludere, è che certamente ci troviamo di fronte ad un prodotto ben realizzato dal punto di vista tecnico, ma che non può e non è neppure pensato per competere con vere e proprie schede di acquisizione e montaggio video come VLab, DBC-32 Elite o Video-Toaster. Sono convinto però che la presenza di un software più evoluto riuscirebbe senz'altro a colmare alcune limitazioni e difetti che lo separano da questi, oserei dire, mostri sacri.

Il pannello di controllo per sintonizzare i canali televisivi.

Riproduzione di un filmato AVI, precedentemente catturato dalla TV.

Scheda prodotto

Produttore: Village Tronic
Distributore: Euro Digital Equipment
Internet: www.villagetronic.com
Prezzo: 320.000 lire

In prova

Aminet 32 e 33

di William Molducci

I volumi di Aminet si susseguono senza sosta, anche se recentemente si sono avuti dei problemi con la rete. In questo articolo ci occupiamo delle ultime due uscite, ovvero i numeri 32 e 33, che contengono rispettivamente le versioni registrate di GoldED 4.8.0 e del gioco Marblelous II, oltre alla solita marea di software.

Aminet 32

Il regalo di questo volume è il già citato GoldED 4.8.0 in versione integrale, datato 1997, ma molto utile per chi non dispone di questo programma o vuole effettuare l'upgrade di una versione precedente, come ad esempio quella inserita nel numero 10 di Amy Resource (4.7.3) dell'ormai "lontano" novembre 1998. Per verificare i cambiamenti apportati in questi ultimi due anni è possibile installare il demo della release 6.05 (biz/demo), che richiede AmigaOS 3.x, almeno il processore 68020 (funziona anche con UAE), 2 MB di RAM disponibile e viene raccomandata la presenza di una scheda grafica. Nella sezione riservata alla grafica e in particolare agli oggetti 3D, sono inseriti numerosi modelli per Cinema4D, completi di texture, che possono essere modificate o sostituite a piacere. Per caricare gli oggetti si deve utilizzare l'opzione Object Manager dal menù Edit e successivamente selezionare il pulsante Insert, in questo caso abbiamo testato gli oggetti con la versione 4.2 del programma della Maxon, data in omaggio da una nota rivista inglese, purtroppo scomparsa dal panorama editoriale. Oltre a Sview II v8.36, compresi gli update per PPC e WOS, è disponibile JPEG-Box v4.13, un ottimizzatore di immagini Jpeg, da utilizzare nelle pagine Web (progressive), la versione registrata dispone anche dei moduli di salvataggio compilati per PPC/WOS. Ci siamo occupati spesso dei progressi di AmiCAD, che avevamo lasciato alla versione 1.5; in questo volume di Aminet è presente la release 2.1, che evidenzia una buona progressione del suo sviluppo, tra le caratteristiche più interessanti citiamo la possibilità di effettuare uno zoom molto potente, nuove funzioni ARexx (cursmode, setortho, snapgrid, getline e getzone), supporto del tasto centrale del mouse e la correzione di alcuni bug. I requisiti di sistema richiedono AmigaOS 3.x e la bgui.library (non inserita nell'archivio), inoltre, il programma è localizzato anche in italiano ed è possibile salvare i lavori in formato IFF. Skriptmanagr v1.4, inserito all'interno del cassetto text/editor, ha il vantaggio di poter generare script ARexx e AmigaGuide e lo svantaggio di essere disponibile soltanto in lingua tedesca, mentre con AmigaGuide Syntax Chechers v1.18 si possono rilevare e correggere gli errori di sintassi degli omonimi file. AmigaFileViewer viene pubblicizzato come la versione per Amiga di Windows Explorer; per la verità non è che si senta la mancanza di una directory utility su Amiga, ma spinti dalla curiosità e per dovere di cronaca abbiamo lanciato questo programma, compilato da Simon Fox e giunto alla versione 2.0: il nostro consiglio è quello di provarlo, ma non allargate la finestra pena un inevitabile reset! Comunque, sino a quando ha funzionato è sembrato abbastanza veloce. Il cassetto Pix contiene numerose animazioni in formato Mpeg, generate con Wildfire 7, che possono essere considerate come un "Festival" degli effetti speciali, non mancano le immagini realizzate con Tornado3D, Reflections 4.2 e Cinema4D. Tra i driver per l'hardware è proposto Spitfire v0.19, che ha il compito di connettere i palmari della 3Com, quali Palm Pilot Personal, Palm Pilot Professional, Palm III, Palm IIIx, Palm V o compatibili con Amiga. Allo stato dello sviluppo attuale è supportato il backup e il restoring, installazione di file (prc e pdb) con o senza un completo HotSync, modifica del nome dell'utente, aggiunta, cancellazione e edizione di memo e indirizzi con sincronizzazione, visione degli eventi, importazione ed esportazione dei memo in formato ASCII e degli indirizzi in formato CSV, inoltre viene garantita una facile configurazione e il supporto di ogni serial device. I requisiti di sistema comprendono AmigaOS 3.x, MUI 3.8, processore 68020 con almeno 2 MByte di RAM e naturalmente uno dei palmari sopra citati. Altri programmi di un certo interesse sono la versione 3.5a dell'emulatore SNES (misc/emu) per PPC (WarpUP), il catalogo degli asteroidi che può essere utilizzato con Digital Almanac II (misc/sci), la Chunkygraphics library v1.50 per Blitz Basic 2 di Paul West e alcuni temi per Opus Magellan II.

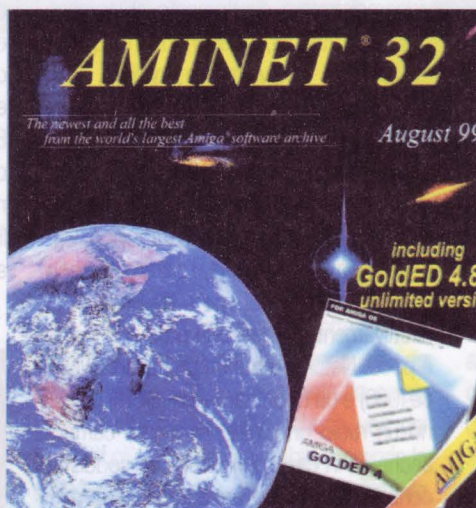



Immagine della copertina del volume 32 di Aminet.

Aminet 33

Il CD ci è giunto pochi giorni prima di chiudere questo numero, quindi lo possiamo considerare fresco di stampa, oltre alla versione completa di Marblelous II, un'altra importante novità contenuta in questo volume è rappresentata dai 12 MByte di Amiga-News in formato HTML, un estratto del sito Amiga News Website, disponibile in lingua tedesca e inglese, con le novità più importanti riguardanti la comunità Amiga. Rispetto all'edizione precedente sono stati inseriti circa 750 MByte (scompattati) di nuovi archivi, tra cui spicca la versione (beta) 1.12b di AROS Amiga Research OS e Pegase v1.61, un ottimo encoder per file audio MPEG layer 1 e 2, che supporta i formati AIFF, MAUD, WAV, CDDA e RAW e richiede un processore potente, tra cui anche i PPC 603 e 604e (solo WarpOS). Tra gli archivi più gettonati è disponibile TAPAV 1.5, utile per visualizzare i filmati AVI; questa versione supporta i chipset ECS e AGA e anche la Picasso II. Marblelous II necessita di un sistema con almeno 1 MByte di RAM e "sopporta" tutti i chipset grafici (OCS, ECS e AGA) e anche le schede grafiche; la versione PAL produce 50 frame al secondo, mentre con quella RTG si può avere la stessa velocità come con una scheda grafica, naturalmente questo dipende anche dalla potenza della configurazione utilizzata, che comunque non può prescindere da almeno un 68030. Particolari settaggi devono essere debitamente effettuati, nel caso ci si avvalga di una scheda Cybervision64 3D. La sintassi di questo puzzle-game è abbastanza elementare, in ogni livello il giocatore può controllare sino a tre palle, ognuna delle quali deve raccogliere un certo numero di pezzi di diverso colore, partendo da questo semplice principio si sviluppano avventure che vanno dalla raccolta dello Ying-Yang, che aggiungerà una vita (sino ad un massimo di nove), la possibilità di avere uno schermo protettivo, per passare attraverso barriere di energia e distruggere avversari e cristalli, accelerazioni, teletrasporto della palla, bonus ad ogni superamento del livello (per un totale di 102) e tanto altro. Per personalizzare il gioco è disponibile anche l'editor, con cui si possono modificare gli oggetti e i background. Nella directory docs/lists sono inseriti due guide interessanti, che si occupano rispettivamente dei 254 datatype per OS 3.x e i 343 device, con tanto di citazione delle versioni più recenti. Questi archivi vanno a formare una vera e propria "biblioteca" che comprende anche la lista delle librerie. FastFontList (util/misc) consente di fare scorrere in modo veloce la lista dei font, utile per chi si serve di un sistema con numerose fonti di carattere installate, mentre con VersCheck, in versioni distinte per 68000/10/20/30/40, PowerUP e WarpOS, è possibile controllare gli aggiornamenti di librerie, device, datatype e altro. Nel cassetto dedicato alla grafica sono stati inseriti nuovi oggetti per Reflections 4.2 e Cinema4D, tra cui un modem e "personaggi" della saga di Guerre Stellari. Non mancano visualizzatori di file PDF, per ogni tipo di processore compreso PPC (PowerUP), e nuove immagini di tipo artistico, illustrazioni e 3D, tra le tante citiamo quella intitolata "No linux kernel for AmigaOS", realizzata da parte di un irriducibile che si firma Edmond Pugnale. Per quanto riguarda le patch è disponibile il nuovo script utile per installare la versione 7.1b di Personal Paint.

Aminet 33 annuncia Marblelous II e la rivista in HTML tratta da Amiga News Website.

Serie di fondali grafici inseriti nel cassetto Pix di Aminet 33.

Kernel basato su Linux o no? Non tutti hanno la stessa opinione...

Appunti

In questo articolo vi abbiamo dato un "piccolo" resoconto dei contenuti delle ultime due versioni di Aminet, la cui parte migliore sarà riproposta nel prossimo Aminet Set 9, con tanto di software in versione registrata. Lo stato di questa compilation ci è sembrata in buona salute e soprattutto reattiva, dimostrando, ancora una volta, come l'utenza sia superiore a chi "dovrebbe" gestire le sorti della nostra piattaforma preferita, ovvero AMIGA!

Scheda prodotto

Autore: Schatztruhe
Distribuzione: Schatztruhe
WWW: http://www.schatztruhe.de
E-mail: stefano@schatztruhe.de
Prezzo: lire 24.000 (circa)

Tutorial

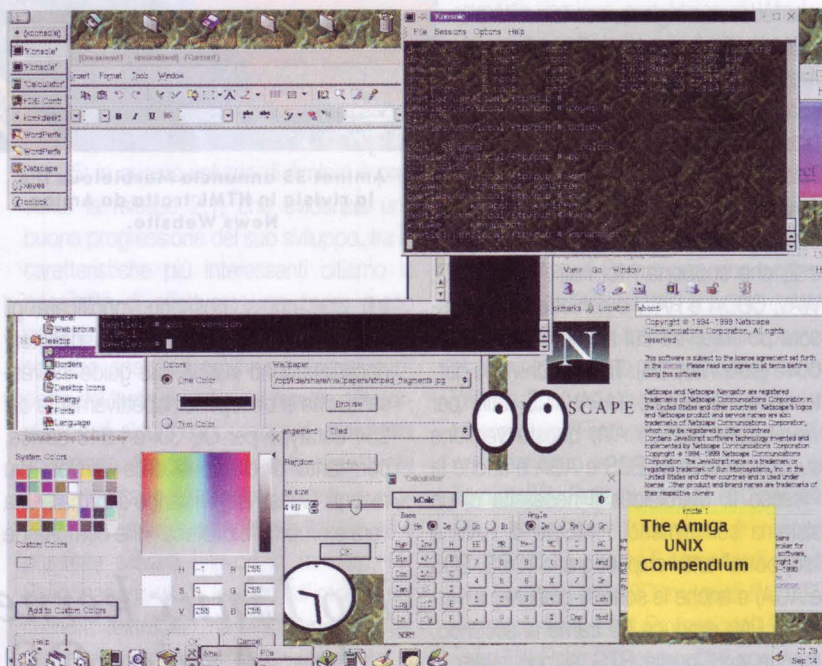
Installiamo Linux

di Bernardo Innocenti

Linux oggi ha raggiunto una notevole popolarità e la sua rapida diffusione non accenna a rallentare in alcun modo. Quando si pensa a Linux vengono subito in mente i PC con CPU x86, anche se in realtà Linux è disponibile per una varietà di architetture diverse; alcuni anni or sono il kernel di Linux è stato portato anche sui sistemi basati su CPU Motorola 68K, ivi compreso Amiga.

Linux per Amiga

Vi risparmieremo la storia del giovane studente finlandese che scrisse un sistema operativo UNIX-like e ne rese pubblici i sorgenti: ormai l'avrete senz'altro sentita fino alla noia, ripetuta addirittura da quotidiani e riviste in una "moda" che ha coinvolto il sistema operativo che stiamo per installare e provare. Quello che invece non è noto a tutti è che Linux per Amiga costituisce una valida alternativa al sistema operativo "standard"; il kernel è disponibile sia per 680x0 (Linux m68k) che per le schede PowerPC di Phase5 (Linux APUS), e ci sono numerose distribuzioni (la maggior parte delle quali derivate dalla diffusissima RedHat) che contengono il software di base e le utility di Linux, nonché numerose applicazioni di rilievo.

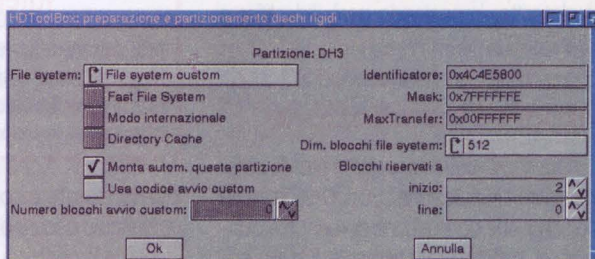
Il gruppo di programmatori che mantiene Linux m68k ha lavorato incessantemente per mantenere il passo con la versione i386 e per scrivere e aggiornare i driver per l'hardware di Amiga, ovvero schede grafiche, controller SCSI e schede di rete. Oggi si può finalmente dire che Linux per Amiga ha raggiunto un livello di maturità che lo rende appetibile anche per gli utenti un po' meno "smanettoni". Resta comunque il problema che le distribuzioni Linux m68k (e soprattutto quelle specifiche per Amiga) non si trovano nei negozi come quelle per PC; certo, è sempre possibile scaricarsi tutto quanto dal sito FTP e poi fare qualche modifica qua e là per adattare l'installazione ad Amiga, ma si tratta comunque di un'operazione lunga, laboriosa e che richiede una certa dimestichezza con UNIX.

Nel CD-ROM

Amiga Life ha dunque pensato di dare ai propri lettori l'opportunità di provare Linux senza dover affrontare queste difficoltà. Nel CD di questo mese abbiamo inserito una distribuzione di Linux pronta per essere installata su Amiga; trovate in un box a parte la lista dei pacchetti forniti. Ricordiamo che la distribuzione inserita è una versione "ridotta", tratta dal pacchetto "The Amiga Unix Compendium" creato dall'autore del presente articolo e pubblicato da Stefan Ossowski in occasione della fiera di Colonia. In queste stesse pagine è presente un tagliando per ordinare a prezzo scontato la versione completa di tale pacchetto; rimandiamo quindi alle pagine successive per maggiori informazioni sulla promozione e sui contenuti della raccolta.

Documentazione

Per iniziare ad usare un sistema UNIX è sempre consigliabile procurarsi un buon libro che ne illustri i fondamenti; non abbiamo la pretesa quindi di ospitare un corso completo di Linux in sole tre pagine. Tuttavia l'installazione del sistema è completamente guidata e non presenta grosse difficoltà, quindi potete provarla senza grossi rischi anche se siete soltanto curiosi di vedere come funziona Linux sul vostro Amiga. Prima di iniziare, date un'occhiata alla documentazione HTML inclusa nel CD per verificare se il vostro hardware è supportato dal kernel di Linux; in caso contrario, potete provare a collegarvi sul sito FTP di Linux-m68k per controllare se è già disponibile una versione più recente del kernel che può esservi di aiuto.

Creare le partizioni Linux

Linux può accedere a diversi tipi di filesystem, tra cui anche il FastFileSystem di

HDToolBox all'opera per preparare la partizione Linux (schermate prese da AmigaOS 3.5). Attenzione al campo Identifier della partizione!

Amiga, ma non è possibile installare il sistema su di esso. È necessario creare una o più partizioni per il filesystem "nativo" di Linux, chiamato EXT2, che dovranno contenere il sistema operativo e tutti i programmi che installerete. Come accade su Amiga, gli utenti UNIX tendono a suddividere il loro sistema in diverse partizioni. L'equivalente della partizione "Workbench" o "System" di Amiga prende il nome di "root partition" su UNIX. Ovviamente è anche possibile installare l'intero sistema nella root, e questo è il metodo che raccomandiamo per la prima installazione perché è più semplice e non richiede di conoscere in anticipo lo spazio di cui si avrà bisogno per ogni filesystem.

Un'installazione tipica di Linux occupa circa 300MB di spazio su disco. L'intera installazione richiede invece oltre 500MB. Serve inoltre dello spazio aggiuntivo che dipende dall'uso che si vuole fare del sistema, perciò è meglio non lesinare byte e creare una partizione di almeno 700MB.

Per creare una partizione EXT2 potete utilizzare HDToolBox o un programma equivalente. Aggiungete una nuova partizione e scegliete "Custom File System" nella finestra di selezione del filesystem. Il campo "Identifier" deve essere impostato con il valore 0x4c4e5800. Fate attenzione a trascrivere il numero correttamente e ricordatevi di premere il tasto RETURN perché venga accettato. Tutti gli altri parametri presenti nella finestra vengono ignorati da Linux.

Memoria virtuale

Linux ha bisogno anche di una partizione chiamata "swap" che verrà utilizzata per la memoria virtuale. La dimensione di questa partizione determina la quantità di memoria totale disponibile per il sistema: 64MB dovrebbero essere sufficienti per un uso non troppo intensivo del sistema. Per creare una partizione swap, utilizzate HDToolBox come

già descritto, impostando però l'identifier a 0x53575000.

Iniziare l'installazione

Ora che il vostro hard disk è pronto potete lanciare l'installazione. Su CD è presente uno script che pone alcune domande e quindi lancia l'utility di bootstrap di Linux, amiboot. Se le opzioni impostate dallo script non dovessero risultare adeguate al vostro sistema, potete consultare la documentazione HTML per apprendere il significato delle opzioni e provare a mettere insieme una linea di comando adatta al vostro sistema. Se tutto va bene, il sistema dovrebbe compiere un reset e vedrete quindi apparire la console testuale di Linux con alcuni messaggi di inizializzazione del Kernel. Il programma di installazione RedHat si trova in un filesystem minimale che viene caricato da amiboot in un RAM disk. Da questo punto in poi non dovete far altro che rispondere alle domande che vi verranno poste dall'installer RedHat ed in pochi minuti avrete avviato la procedura di installazione. Una cosa che potrebbe risultare piuttosto oscura è la sintassi con cui Linux identifica le partizioni presenti sugli hard disk, che non ha alcuna relazione con i nomi utilizzati su Amiga. In questo schema, la quarta partizione del primo hard disk IDE è "/dev/hda4", dove "/dev/" indica la directory in cui si trovano tutti i device di UNIX, mentre "hd" è il prefisso che identifica tutti gli hard disk IDE (gli hard disk SCSI sono invece chiamati "sd"). La lettera "a" indica invece la prima unità presente sul controller (IDE o SCSI): se si volesse far riferimento alla seconda sarebbe necessario specificare "b". Infine, il "4" corrisponde alla quarta partizione del disco. Al termine, il sistema si riavvierà e sarete di nuovo in AmigaOS. Per utilizzare il sistema che avete appena installato, potete utilizzare lo script "Boot", che vi chiederà il nome della partizione da cui effettuare il boot. Il nome deve essere fornito con la sintassi di Linux già descritta. Al boot vedrete nuovamente la console di Linux: dopo i soliti messaggi di inizializzazione, verranno montate le partizioni EXT2 che avete creato e verrà eseguita la sequenza di avvio del sistema, e lanciati tutti i servizi che avete attivato durante l'installazione. Al termine di tale sequenza, comparirà il prompt di login e potrete entrare nella shell con l'utente "root". Potete lanciare X-Window scrivendo "startx", che è già configurato con alcuni modi video standard, per poter così provare la GUI grafica di Linux.

Non ci resta quindi che augurarvi buon divertimento, rimandandovi alla documentazione inclusa su CD-ROM nel caso di problemi o incompatibilità; ricordiamo inoltre che il materiale fornito su CD-ROM non comprende una distribuzione esaustiva di Linux (non vi sono tutti i sorgenti e mancano diversi tool di programmazione), che può però essere raggiunta acquistando la distribuzione citata in queste pagine o semplicemente visitando i riferimenti forniti nell'apposito box.

Riferimenti

http://www.linux-m68k.org
http://ftp.linux-m68k.org
http://www.linuxdoc.org
http://www.linux.org

Trent'anni, è iscritto (a tempo perso) alla facoltà di Comunicazione Internazionale, e dice di essere pazzo come un cavallo. Un tipo come tanti, se non fosse per uno strano vizietto: percorrere il Corsus Honorum dell'amighista provetto, da coder ad imprenditore (vestendo all'occorrenza i panni di filosofo). Parliamo di Mod3m, all'anagrafe...

Paolo D'Urso

di Paolo Pettinato

D. Paolo D'Urso, aka Mod3m, sviluppatore, scener, imprenditore, cultore di Amiga... Cosa ti ha spinto a districarti in attività diverse, a tratti in contrasto tra loro?

R. Non credo che queste attività siano in contrasto tra loro, bensì le considero come una l'evoluzione dell'altra. Si comincia come cultore di Amiga, si prosegue come scener, acquisendo le basi di una buona programmazione su Amiga, e si "cresce" diventando programmatori di software commerciale, senza però rinnegare le proprie "radici"; infatti amo continuare a realizzare demo per la scena Amiga.

L'attività imprenditoriale che ho aperto è nata quasi per gioco e, dopo il buon successo di Extreme, constatai che il mercato Amiga era sufficientemente grande per poter aprire un'attività commerciale "in regola". Per me sviluppare software commerciale è come scrivere una demo: è passione, è espressione di una mentalità. Cerco di prendere il meglio da ogni parte. Conoscendo molti scener (che il più delle volte svolgono anche la funzione di cracker/trader), posso sapere esattamente chi cracka e cosa cracka. Nemmeno dopo 24 ore dall'uscita delle versioni pirata di Extreme ed Extreme Add-On abbiamo denunciato gli autori e fatto chiudere le loro bbs.

Inoltre, a molti scener piace dimostrare la loro bravura realizzando anche giochi; non solo su Amiga, dove possiamo elencare titoli del calibro di Banshee, Mr.Nutz, Elfmania, ma anche su PC (MotoRacer, Terminator). Ho cercato di coinvolgere anche molti miei "colleghi" in ambito scenico. Tre programmatori su cinque di Supreme sono autori di demo.

D. Notevole. Qual è lo stato di salute della scena Amiga?

R. Sinceramente quest'anno la scena Amiga ha subito una "epidemia" che non è ancora passata. Ho visto lo scioglimento di molti gruppi e la morte del 90% delle riviste (vero motore della scena, non solo quella Amiga).

Il fatto che non ci sia effettivamente ricambio di scener costituisce questa moria, e purtroppo la scena Amiga non farà la fine di quella C64, con pochi utenti che continuano tuttora a realizzare demo su questo computer... rischia di spegnersi come una candela, quando non rimane più cera. L'unica vera "medicina" per guarirla è ricominciare a realizzare riviste. La comunicazione scritta è l'unico modo per rimettere in moto questa macchina. Per questo, i Darkage (demo group) hanno deciso di continuare a lavorare su ShowTime, di cui il numero 13 uscirà al "The Party 9", il più importante demoparty d'Europa.

D. Che cosa ha determinato questo improvviso "appassimento"?

Paolo D'Urso in una recente apparizione pubblica.

Il logo del Darkage Developer CD.

Paolo D'Urso con lo staff della Epic Marketing.

Lo stand della Darkage Studio al recente Pianeta Amiga di Empoli.

R. Secondo molti è stato il naturale corso delle cose. Il 1998 è stato vissuto come il "canto del cigno", con tonnellate di demo rilasciate, molte delle quali vere pietre miliari della scena Amiga, quindi il 1999 è stato di fatto il primo segno di questa morte imminente della scena Amiga. A mio parere, invece, le cose hanno un moto ondulatorio, che ha degli alti e bassi.
Quindi ci ritroveremo il prossimo anno con molte demo e una scena "rifiorita".
Con questo in mente, abbiamo organizzato Spoletium 2, il demo party tutto italiano.

Tales from Heaven, l'ultimo gioco dei Darkage Software.

D. Che differenza c'è tra Darkage e Darkage Software e Studios? Certamente non ti manca la fantasia!

R. Ho preferito racchiudere i tre ambiti in tre etichette distinte, per non creare confusione. Darkage è il demo group che realizza demo e diskmagazine, e si occupa di organizzare annualmente lo Spoletium. Darkage Software è un'impresa individuale, che produce software e progetta hardware per Amiga, mentre Darkage Studio è il nostro punto vendita locale.

D. Parliamo del Mod3m sviluppatore. Cosa significa il vostro motto: "When art meets Technology"?

R. Bella domanda. Cosa di più appropriato per cercare di descrivere "un lavoro commerciale realizzato da artisti"?

D. Arte e denaro?!? Non vanno molto d'accordo. Sembra che sviluppare per Amiga non solo non paghi, ma non si riesca neppure a recuperare le spese.

R. Ad essere sinceri, Extreme ha venduto molto bene. Extreme è stato ripresentato su CD e distribuito ufficialmente in tutta Europa dalla Alive Mediasoft ltd. Le altre nostre produzioni non hanno venduto altrettanto.

D. Fuori dal caso particolare, credi che il mercato Amiga sia in grado di far guadagnare gli sviluppatori, a patto che il prodotto sia ben realizzato e non troppo verticale?

R. Sì, senza ombra di dubbio.
Chiaramente, effettuando scelte oculate. E' fuori luogo spendere 20.000 lire per realizzare un cover di un prodotto. Il mercato Amiga si configura esattamente come un mercato di nicchia. Stiamo parlando di piccole cifre, ma permettono sempre di poter pagare un piccolo numero di programmatori per sostenere un buon sviluppo. Quanto ha venduto Personal Paint? Faccio i miei complimenti al signor Battilana, la Cloanto ha un aspetto veramente professionale.

D. Un piccolo gruppo di programmatori elimina la possibilità di progetti complessi?

R. Non affatto, Supreme è sotto sviluppo da oltre un anno da cinque persone, che nel mercato PC non sono nemmeno il numero minimo di segretarie di un'azienda :)

D. E poi ripaga il lavoro di cinque persone per un intero anno?

R. Speriamo lo ripaghi. Dipende solo dall'utenza. Non è un caso che molte compagnie stiano lasciando il mercato Amiga per le poche copie vendute. E per poche intendo sotto il centinaio. Supreme è un programma che si rivolge ad un determinato target, che può coprire il costo delle spese del programma in mezza giornata d'utilizzo.

D. Un ragionamento molto razionale. Fonti accreditate sostengono che tu sia una macchina di Turing...

R. Una macchina non può concepire cose come il divertimento, mentre io programmo principalmente perché mi piace e mi diverto e io sostengo la teoria del "mod3mismo" come da te definita su AmiWorld: io uso Amiga fondamentalmente perché mi diverto ad usarla. Amiga è un mezzo per esprimermi filosoficamente. Usare Amiga è una delle 3 cose che mi eccitano di più, in questa vita. Il mio "mod3mismo" è di matrice epicurea e si basa sul raggiungimento della felicità ad OGNI costo.
Ognuno deve inseguire la propria felicità, la quale può BENISSIMO raggiungere il massimo punto, l'orgasmo (non necessariamente fisico), anche usando Amiga!

D. Noto con piacere che non hai accennato alle droghe. Di che colore vedi il futuro di Amiga?

R. Direi una menzogna se ti dicessi roseo. Sinceramente non lo so. Però ho avuto

modo di vedere a Pianeta Amiga '99 come l'utenza Amiga sia ancora molto attaccata a questa macchina. Ho molto interesse nella macchina di Phase5, l'AmiRage K2, anche se prima di svilupparci sopra voglio vedere vendute almeno 500.000 unità. Per meglio dire: se devo cambiare mercato, non scelgo un altro mercato di nicchia, ma mi dirigo in uno di massa.

D. Interessante, quindi ti sei stufato delle nicchie... Preferiresti un omologante e spersonalizzato mercato di massa ad un mercato di nicchia di un sistema migliore?

R. No, non sono stufo del mercato Amiga, anzi. Ma se non ci fosse la possibilità di sviluppare più software commerciale su questa piattaforma, dovrò scegliere tra due possibilità: chiudere, o cambiare mercato. Finché ci sarà la possibilità di vendere almeno 500-1000 copie di un prodotto per Amiga, potrai stare tranquillo che non abbandonerò questo computer. Anche i ragazzi che collaborano con me sono motivatissimi a continuare su Amiga, pur facendo sacrifici. Tra tutte le alternative che ci vengono proposte in questo periodo, l'AmiRage K2 mi pare la migliore.

D. Dal '94 al '99 è successo poco, quanto credi possano resistere gli amighisti senza una reale politica di supporto e sviluppo delle (varie) case madri?

R. Gli amighisti resisteranno finché non verrà presentata loro una REALE alternativa. Linux non regge, MacOS non ne parliamo, Windows è la cosa più lontana da un OS... Finché riuscirò a maneggiare file con la spontaneità con cui li sposto su Amiga, niente riuscirà a levare il DM2 ;-) E parlando dell'hardware, Amiga rimane a tutt'oggi il computer con l'hardware più elegante e coerente.

D. I numeri, che siano Gigahertz o Terabyte, sembrano essere l'essenza del generico mondo dell'informatica personale. Amiga contrappone concetti "poco matematici" come divertimento, passione, personalizzazione spinta, arte... Credi sia possibile comunicare questa peculiare visione del mondo a utenti di altre piattaforme, nel caso Amiga non ce la facesse a superare il millennio?

R. No, assolutamente no. Ma Amiga resisterà semplicemente per "abbandono della concorrenza". Sto parlando dei PC che cadono a pezzi, dei Mac che hanno un sistema operativo per imbecilli. Chiaramente, presentare Amiga con concetti tipo "divertimento" e "passione" non regge. Quando devo fare una dimostrazione con Amiga, presento l'OS, l'architettura hardware, il software più competitivo.

D. Quindi Amiga resiste più per la pochezza degli avversari che per meriti propri?

R. Direi entrambe ;) Amiga è un computer concettualmente ancora all'avanguardia, con dei mercati ancora buoni (low-end DTV, ad esempio), una buona comunità che supporta sé stessa e un buon strumento per raggiungere la felicità, anche parziale e momentanea :)

D. Come fai a lavorare con uno che si fa chiamare "Er Pippa"?

R. Lui è il corresponsabile del settore vendite (Darkage Studio), e si occupa delle pubbliche relazioni con l'Asia.
Lo conosco da molti anni, eravamo amici e abbiamo deciso di intraprendere questa attività commerciale insieme. E' veramente un esperto di Amiga e si occupa anche di consulenza, riparazioni e assistenza locale. ErPippa è solo una delle tante personalità nascoste di Lanch/Fabrizio :) Ed ErPippa non ha niente a che vedere con Darkage Software... Lanch lavora con noi, non ErPippa.

D. ASIA?!? Mi prendi in giro? Vendete pure lì?

R. Sì, c'è una forte comunità di utenti Amiga in Giappone, e se parliamo di paesi lontani, ho ricevuto un ordine di un user group brasiliano che mi ha ordinato 16 copie di Extreme. Veramente onesti, avrebbero potuto ordinarne solo una e copiarsela tra di loro, non ti pare? (Beh, forse la useranno in 200! ndPetty).
Per il futuro, comunque, limiteremo la vendita alla sola Italia; infatti i nostri nuovi titoli saranno pubblicati direttamente dalla Epic Marketing, mentre noi seguiremo solo lo sviluppo.

D. Le mie fonti segrete recitano: "Extreme ADD On è stato craccato". I "cracker" sono sempre più bravi: stavolta hanno sprotetto una raccolta di texture!

R. Esattamente. Extreme Add-On altro non è che la collezione di texture presenti anche su Aminet, con in più il primo plug-in ufficiale per Extreme, "Bippy". Evidentemente la politica del prezzo basso (10.000 lire, praticamente per coprire le spese di produzione) non ha avuto i suoi frutti. Immagino la difficoltà nel levare la protezione (?) ad ogni texture. Non mi meraviglierei se domani uscissero tutti i moduli presenti su Aminet in versione crackata ;-)

D. Ripper! Recentemente ti sei schierato duramente contro i pirati. Secondo te sono davvero i principali responsabili del declino di Amiga? I pirati sono sempre esistiti ed esistono pure per le altre piattaforme...

R. No, non sono i principali responsabili, e un tempo forse hanno pure contribuito alla forte diffusione di Amiga. Ma oggi, sono il motivo principale per la chiusura di società dedicate ad Amiga. Se circolano 1000 copie pirata di un programma su Amiga, le vendite oscilleranno tra le 10 e le 20 copie, mentre su PC avendo una base di utenti moooolto superiore, queste cifre non influenzano il ricavo finale.

D. Anzi, fanno pubblicità. Se tu fossi un animale, saresti un...

R. Cavallo. Non sto a spiegare dettagliatamente il perché, diciamo solo che molte persone mi accomunano a un equino :)

D. Progetti per il futuro? Cosa bolle in pentola?

R. Al momento l'unico nostro progetto è finire i progetti in lavorazione. Tales from Heaven ed ExtraLife sono stati appena terminati e saranno in vendita all'Home Computing '99 a Colonia, mentre per Natale prevediamo di mettere in vendita "Land of Genesis", un arcade in stile Turrican con livelli alla Project-X che girerà anche su Amiga1200 base.
Tales è un progetto di cui non posso reputarmi veramente il padre, perché... è un titolo che mi ha veramente sfinito e che quasi rinnego. Quasi due anni di lavorazione, team che è cambiato più volte durante lo sviluppo, hardware uscito che ha fatto sì che il gioco sia obsoleto ancor prima che esca.
Diciamo che sono contento che sia un progetto concluso :)

host contacted

di Maurizio Bonomi

Povera Aminet... un mese iniziato male questo ottobre. Afflitta da una serie di problemi all'archivio e ai dischi del sito-madre, Aminet ha subito un blackout per diversi giorni e solo dopo la seconda metà del mese è ritornata "in pista". Comunque anche per questo mese il materiale per la nostra rubrica non si è fatto desiderare e le novità sono parecchie. Mentre, per quanto riguarda Amiga, il futuro si prospetta (come sempre, direi) nebbioso e decisamente poco delineato, il nettare vitale di questo tormentato computer non manca mai. In questi giorni (poco prima della stesura di questo articolo) il 3.5 viene consegnato ai vari negozi che ne hanno fatto richiesta, e questo rimane l'unico e importante segno di "attività amighista". Gateway ha appena annunciato di voler usare Amiga come "software" d'assalto insieme al suo nuovo e potente partner AOL (America On Line, il più grande provider mondiale). Questa notizia può sembrare negativa, ma in realtà lascia diversi spunti di riflessione. Il più importante è che AOL è uno dei peggiori "nemici" di Microsoft (visto che è il partner di Netscape) e che quindi rappresenta per Gateway una sorta di scudo contro la dittatura software di Windows. Per caso "l'azienda delle mucche pezzate" vuole usare Amiga come sistema operativo alternativo? Mah... il sospetto si fa sempre più forte. Staremo a vedere... Intanto guardiamo cosa ci racconta Aminet questo mese.

Finalmente è arrivato... E' ora di installare il nuovo OS 3.5!

Aminet: ottobre 1999

Come di consueto partiamo dal basso (cioè dalle uscite più vecchie) di questo RECENT datato 24 ottobre 1999. Per gli internettisti che cercano qualcos'altro oltre alla solita navigazione web e all'email, che amano le "emozioni forti", **WebVision** può essere un'ottima alternativa (qualche volta con risvolti decisamente discutibili). Questo programma permette di accedere ai cosiddetti servizi di WebCam, che permettono di vedere: programmi televisivi (come MTV o CNN), video-conferenze e video personali (spesso a luci rosse e a pagamento). Tutto questo direttamente in una finestra del WB. Chiaramente i fattori "esterni", come la velocità del modem, la banda disponibile e il traffico on-line, influiscono direttamente sulla qualità e sulla velocità del servizio. Un software per chi ama "guardare" e per chi ha (per sua fortuna) una connessione ISDN superveloce. Sconsigliato ai minorenni, ai moralisti e ai minori di 33.6 Kbaud!

Il Workbench, come abbiamo visto, è il vero contenitore globale del nostro lavoro e quindi richiede sicuramente un processo di tuning sia a livello di interfaccia sia di funzionalità. Quando l'occhio richiede la sua parte il WB si trasforma e assume connotati che rispondo al nostro gusto estetico. Questa è una delle prerogative uniche di Amiga. Con **WBThemes** possiamo creare diversi temi del desktop (come sui Macintosh), in modo che il Workbench sia sempre in linea con le nostre esigenze estetiche ed ergonomiche. Spesso, infatti, si sente la necessita di avere a disposizione più possibilità e più configurazioni. Ciò avviene già in Directory Opus, ma con WBThemes possiamo estendere questa possibilità anche a Scalos o al normale Workbench.

Con WBThemes possiamo gestire al meglio l'aspetto del nostro Workbench.

Con **AMP** (che giunge alla versione 1.2) e con una scheda PowerUp (tramite software WarpUp) possiamo finalmente gestire quasi tutti i formati di animazione disponibili per i computer. Questo programma è in grado di leggere i seguenti formati: MPEG 1 e 2, FLI/FLC, AVI e QUICKTIME. AMP potrebbe essere, "sulla carta", un ottimo player anche se rimane da verificare l'eventuale compatibilità con le diverse codifiche (specialmente quelle del QUICKTIME, che ne è particolarmente ricco) e con le tracce audio. La concorrenza nel settore dei player di animazioni è agguerrita e non sta certamente a guardare; PIV-MooVId, per esempio, è sicuramente il miglior player di QUICKTIME disponibile per Amiga 68k (la versione PPC dovrebbe comparire di qui a poco) ed è costantemente aggiornato, mentre un'altra new-entry, chiamata RIVA, propone soluzioni d'avanguardia nella gestione dei filmati MPEG (è velocissimo con macchine 68k).

Chiunque di voi sia collegato ad una mailing list ha potuto notare che, ultimamente, i virus per Amiga sono ricomparsi (o forse si sono incattiviti) e che sembrano essere anche molto "all'avanguardia". Prima di provare la sgradevole sensazione di scoprire il nostro hard disk "brasato" dal passaggio di una di queste invisibili "bestiacce", è bene dare un'occhiata a **VirusChecker II** (versione 2.5). Questo programma è sicuramente il più diffuso anti-virus per Amiga ed è, fortunatamente, aggiornato con

discreta puntualità. L'avvento di Internet e la sua inesorabile e profonda diffusione ha aumentato la possibilità di invasione da parte di questi nefasti programmini che, oramai, prediligono l'e-mail come veicolo di trasporto. Una sorta di avvento dei "pacchi bomba virtuali"... L'ultima scoperta risale a questi ultimi giorni... Happy New Year 96 (tutti i virus più tremendi finiscono con l'anno di nascita!) è tornato, ed è tornato grazie alla rete. VirusChecker lo trova e lo distrugge. Prevenire, come al solito, è meglio di curare.

L'uscita della nuova release del sistema operativo sta già dando vita a diversi tool di contorno che ne potenziano o estendono le caratteristiche principali. Eccovi alcuni esempi di software "solo per OS 3.5" usciti in questi giorni. **IconDT** aggiunge la possibilità di visualizzare le icone tramite Multiview, come se fossero delle immagini, mentre **WBCtrl** è un tool che permette di attivare diverse funzioni "nascoste" di OS 3.5. Con **WBStartEmu** potrete avere un emulatore "solo per 3.5" della wbstart.library, visto che con questo S.O. ha perso quasi tutta la sua utilità.

Nel caso siate afflitti da GURU misteriose e vi interessi sapere come mai e cosa le provoca, **Gurus2000** fa per voi... In questo grande archivio (1.2 MByte!) trovate tutto, ma proprio tutto sulle guru di Amiga, in formato HTML. Disponibile anche la versione tedesca (per chi lo sa). Non si sa se questo archivio è aggiornato anche ai problemi che si possono verificare con il nuovo 3.5, ma immagino che la dicitura 2000 stia a dimostrare la stretta attualità del materiale raccolto in questo archivio...

Per i maniaci dell'emulazione ecco comparire due chicche: **ASpEmu** e **CP4**. Il primo permette di emulare il mitico Spectrum 48k della Sinclair. I possessori di macchine AGA potranno fare un piccolo salto "nel passato"

A sinistra, questo è PIV-MoovIVd con la sua bellissima GUI e con un AVI in azione (audio incluso). Riuscirà AMP a fare meglio?

A destra, WebVision vi può aprire porte di ogni tipo... Occhio alle bollette!

magari per ricordare i vecchi tempi (come il sottoscritto), quando si giocava come dei forsennati e quando i giochi erano graficamente poveri, ma lasciavano tanto spazio alla fantasia e all'immaginazione. Come possiamo scordarci di Manic-Miner, di The Hobbit, di DragonTorc e dei titoli della ULTIMATE... Bei tempi quelli! Questo emulatore è quindi dedicato a quelli che, come me, non sono propriamente partiti come dei "classici-commodoriani" ma che hanno scoperto l'informatica grazie a quella piccola scatoletta nera dai tasti blu, il cui cuore pompava a ben 4 MHz! CP4 invece è per i suddetti ex-Commodoriani... Vi ricordate i successori di quel fenomeno che è stato il C64? Oltre al C128 comparve anche questo strano nipotino, potente e veloce; il Commodore Plus4. Poi venne Amiga e il resto (tranne che il C64) fu ben presto dimenticato... ma questa è un'altra storia.

Mentre facciamo un giretto sulla rete, mentre ci perdiamo nei tortuosi meandri del web, un solo pensiero ci tormenta: la bolletta! In Italia purtroppo la TUT è ancora un "morbo" che perseguita gli amanti di Internet. Non basta attivare le riduzioni tariffarie, non basta abbonarsi gratuitamente, non basta fare collegamenti notturni... Internet costa e basta! E allora, perlomeno cerchiamo di regolarci e organizzare il tempo di connessione in base all'effettivo costo della telefonata. **SnoopTAT** è un tool scritto da un italiano che ci permette di monitorare il costo delle nostre telefonate e quindi ci aiuta nell'organizzare al meglio questo genere di "investimento". Credo sia anche aggiornato/aggiornabile alle novità tariffarie che stanno per entrare in vigore e che dovrebbero favorire le telefonate lunghe a discapito delle "toccate e fughe". Nulla toglie che può essere uno strumento utile... specialmente se vostra moglie si lamenta spesso della bolletta e dà la colpa alle vostre chattate on-line! Perlomeno avrete una prova per scagionarvi...

Prima di concludere vedo ancora un archivio che mi pare interessante. **VersCheck** controlla tutto il vostro disco esaminando con cura librerie, classi (MUI e ClassAct), devs, datatype ed handler fornendovi tutte le informazioni relative a numero di release, di versione o di patch. Dunque VersCheck si rivela un ottimo strumento per tenere "ordinato" e sempre aggiornato il sistema, oppure per scovare eventuali librerie vetuste che spesso sono causa di strane incompatibilità. Un ottimo esempio di come AmigaOS rimane un sistema operativo ben strutturato e ancora "all'avanguardia"...

Conclusioni

E' proprio vero... La cocciutaggine amighista è veramente proverbiale. Nonostante questa innumerevole serie di prese in giro, di omissioni, di annunci revocati e di progetti abbandonati, siamo ancora qui a parlare di nuovo software Amiga. Segno tangibile di un'attività che non cessa, che crede ancora in qualcosa e che aspetta ancora con pazienza che avvenga qualcosa. Ora che il 3.5 è fuori, ora che tutti siamo pronti ad aggiornare i nostri Amiga è bene che avvenga qualcos'altro... Sono oramai diversi anni che nelle mie conclusioni invito tutti a non mollare e a pazientare. Sinceramente mi sento un po' patetico, forse anche ripetitivo. Ma non importa... sono comunque convinto che ci sia ancora spazio per l'attesa. Anche se questa attesa non può più essere lunga o magari tradita un'altra volta. E' certo che questa cocciutaggine che ci contraddistingue è tutto ciò che Amiga ha... almeno per ora. Ci vediamo il mese prossimo con un successivo pienone di software Amiga.

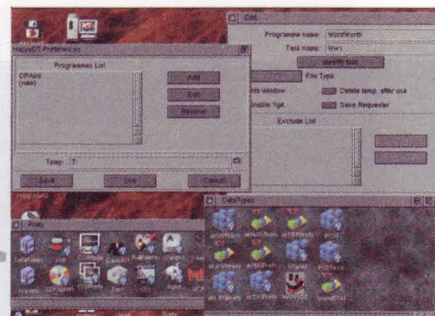
Workbench

di Andrea Favini

Configuriamo HappyDT.

Il nostro sistema operativo possiede da molto tempo una caratteristica che si basa su di un'idea tanto semplice da non essere poi così scontata. La geniale pensata degli sviluppatori di AmigaOS è stata quella di ampliare il concetto di dato ad una sfera tale per cui un applicativo non deve essere per forza legato ad un particolare formato di file, dovendo necessariamente averlo implementato internamente. I datatype, o tipi di dati, sono la concretizzazione di questa idea. Non tutti gli applicativi sono in grado di trattare i datatype, ma la maggior parte di quelli più comunemente usati li supporta. Il capostipite di tutti questi programmi è senza ombra di dubbio Multiview, programmino di pochi kappa in grado di visualizzare quasi ogni tipo di file che ha in qualche modo a che fare con i pixel e di riprodurre file sonori di ogni sorta. Esistono comunque alcune utilità, che andremo ad analizzare, le quali permettono di bypassare le normali funzioni di caricamento dei file di alcuni programmi consentendo all'utente di utilizzare i datatype. Al momento la lista dei datatype è a dir poco spropositata.

Ce l'ho, mi manca

Quelli disponibili, quasi tutti freeware, sono talmente tanti da rendere difficile fare il punto della situazione. Resta il fatto che abbiamo il grosso vantaggio di avere a disposizione un sito come Aminet, dove è possibile trovarli quasi tutti. L'unico problema che rimane è quello di verificare quali siano stati aggiornati ultimamente, in modo da non doversi scaricare numerosi archivi non necessari. Per questo compito, sempre su Aminet, troviamo un'utilità che fa al caso nostro: VersCheck. Si tratta di un programma dotato di database continuamente aggiornati (anche perché, quando trova una versione più recente installata, chiede di comunicare i dati) che esegue una scansione dei file di sistema (quindi anche librerie device, ecc.), riportando quali dei file installati sono obsoleti. Per quanto riguarda invece quelli mancanti, all'interno dell'archivio è disponibile una lista di tutti i possibili file di sistema reperibili. Inoltre, VersCheck è in grado di generare file HTML contenenti le informazioni per cercare su Internet i siti su cui sono presenti i file necessari per aggiornare il proprio sistema. Consigliamo inoltre di scaricare VersCheckGUI, una comoda interfaccia che permette di controllare agevolmente le funzioni del citato programma. Essendo per la maggior parte freeware, può capitare che per alcuni tipi di dati più comuni ci siano più progetti aperti. In molti casi non ci sono grosse differenze o vantaggi da una all'altra, si tratta solo di provare quale sia più o meno veloce e stabile con la propria configurazione. Quelli che sicuramente sono d'obbligo, soprattutto per chi possiede una scheda PowerPC, sono gli AKDatatype, prodotti da Andreas Kleinert (l'autore di SuperView, appena rilasciato nella versione IV), descriventi alcuni tra i più diffusi formati grafici cioè JPEG, PNG, TIFF che, nella versione registrata (sono shareware), possono decodificare le immagini tramite moduli PPC, sia per WarpOS sia ppc.library, con un notevole incremento di velocità. Di questa serie troviamo l'LJPEG (formato quasi inutilizzato), di cui non esiste la versione PPC, l'AKNAILDT (tipo di dati per i thumbnail generati con IFX), ancora in fase primitiva di sviluppo, e la ormai abbandonata, a causa delle spese dovute al pagamento dei diritti relativi al formato, AKGIF. Sempre per quanto riguarda il discorso immagini, AmigaOS è dotato della picture.datatype, la quale però non è in grado di gestire immagini a 24 bit. Per ovviare a questo problema, per i sistemi RTG è stata programmata la v43 di tale datatype, in due differenti versioni (per problemi di compatibilità) per CyberGraphX e Piccaso96. Nel volerla aggiornare, quindi, bisogna stare attenti ad installare quella corretta per il proprio sistema grafico.

Trucchi e barbatrucchi

I datatype si compongono di due parti, un descrittore di tipo (che va istallato in devs/datatypes), il quale viene montato all'avvio, e un descrittore di formato (che viene posto in classes/datatypes).

Nel caso in cui si volessero installare tutti i possibili datatype disponibili, essendo i descrittori di tipo molto piccoli, il tempo necessario all'inizializzazione potrebbe richiedere anche qualche secondo. Tenendo conto del fatto che il computer impiega molto più tempo a leggere tanti file piccoli rispetto a uno solo di dimensioni pari alla somma delle loro, qualcuno ha deciso di programmarsi una piccola utilità (in realtà è un file di comandi) in grado di inglobare tutti i descrittori in un unico di nome AllTypes. Si tratta di FasterDatatypes. L'utilizzo è molto semplice: si apre una shell, ci si porta nella directory in cui risiede FasterDatatypes e dove deve esserci anche l'annesso comando Iffrar, e nell'ipotesi che si trovi in RAM le linee da digitare sono:

```
cd ram:
execute fasterdatatypes
```

A questo punto dovrebbe comparire un requester con due voci, "Update/Install" e "Quit"; un clic sulla prima delle due e lo script, oltre a generare il descrittore unico, sposta i file non più necessari nel cassetto Storage. Il sistema di gestione dei datatype si basa sulla datatypes.library e sul comando AddDatatypes, che è quello che inizializza tutti i tipi all'avvio. Questi, rispetto alle versioni fornite col WorkBench 3.1, hanno avuto anche qualche aggiornamento reperibile in rete. Attenzione, però, che l'ultima versione "ufficiale" ed affidabile è la 45.4, mentre se doveste trovare la 45.5 NON installatela, contiene un virus che permette di far conoscere la password del vostro account se navigate su Internet. Come già detto in precedenza, esistono alcune utilità che permettono di far utilizzare il potente strumento che stiamo trattando, anche a programmi che nativamente non li supportano, come ad esempio il mitico DeluxePaint (ormai rimpiazzato più che egregiamente da Personal Paint, anche se qualche affezionato rimane).

Uno di questi è HappyDT, che impostato per task, cioè volta per volta inserendo col programma di preferenze la lista dei task da intercettare, permette di bypassare le normali funzioni di caricamento. Il procedimento di configurazione è relativamente semplice, infatti, dopo avere cliccato su Add, se già si conosce il nome del task basta inserirlo manualmente nell'apposita casella, altrimenti utilizzando la voce "Identify task", basta eseguire un'operazione di caricamento col programma in questione. La compatibilità non è totale e soprattutto si hanno problemi nel caricare immagini a 24 bit con un programma non in grado di gestire una palette a tale profondità. Comunque, se doveste avere particolari problemi, anche con altre utilità inerenti l'argomento datatype, segnalateceli e noi cercheremo di risolverli al più presto (d'altronde questa rubrica serve per quello).

Nel CD allegato a questo numero di Amiga Life, nel cassetto "Dalla Rivista", sono presenti tutti i datatype e i programmi citati in questo articolo.

Ormai Natale sta arrivando, siamo tutti decisamente più buoni e più buone sono anche le software house che stanno sfornando giochi ad un buon ritmo per non perdere il proficuo mercato natalizio.

di Nicola Morocutti

Virtual GP

Alla fine il buon Paolo Cattani c'è riuscito. Dopo più di un anno e mezzo dall'uscita su Aminet del suo demo che tanto fece scalpore, troviamo finalmente Virtual GP nella sua versione definitiva. Bisogna ammettere che di lavoro alle spalle questo titolo ne ha decisamente tanto, vista la cura riposta nella trasposizione delle piste del mondiale ed in tutti i dettagli relativi ai settaggi di motore e telaio. Non corriamo troppo però, altrimenti andiamo fuori pista come Shumi (sono proprio simpatico!), e partiamo dall'inizio. Sinceramente non so ancora come andrà a finire la sfida tra Hakkinen ed il mito Irvine visto che mentre scrivo mancano ancora due GP alla fine ed i giochi sembrano molto aperti (rettifica in rilettura, quei disgraziati sono riusciti a farsi squalificare e poi riammettere, per poi vincere il mondiale costruttori e perdere quello piloti... che casotto!), resta il fatto decisamente positivo che grazie a questo nuovo titolo pubblicato dalla Epic potremo finalmente divertirci a correre in prima persona il mondiale impersonando il nostro pilota preferito e portando alla vittoria magari proprio una bella rossa di Maranello. Certo di contorno mancano sicuramente tutte le belle figliole di cui è solito circondarsi il carismatico Eddie, ma d'altro canto cosa volete dalla Epic, il sangue?

Insomma, muoviamoci: è pur ora di cominciarla questa recensione! Nel CD troverete tre versioni dell'eseguibile, una in bassa risoluzione per Amiga lenti e senza scheda video, una in alta per computer un po' più pompatelli ma sempre senza scheda video, ed una sempre in alta ma con tanto di double duffering (pensata principalmente per tutti i possessori di BVision, ma ovviamente adatta anche a tutte le altre schede). Una volta scelta ed installata la versione che ci piace di più partiamo a scoprire finalmente questo attesissimo titolo. Il gioco si avvia nel più canonico dei modi, schermate di presentazione con loghi e loghetti e poi una stupenda animazione introduttiva, realizzata dall'ormai onnipresente Igor Imhoff (che ha già curato la grafica di T-zer0 e in parte dell'imminente Bubble Heroes, ciao Igor cantiamo insieme dai: "binario, triste e solitario...". Ehm, scusate sono "cose nostre"). Ok, passata anche l'introduzione, nella quale potevano benissimo essere tolte alcune scritte insulse, arriviamo al sodo, partono le schermate dei menù (ah, guardatevi obbligatoriamente quella dei crediti, dove sono citati ben due dei vostri redattori preferiti: il sottoscritto e il milite ignoto Favini al beta testing... se poi

In alto, vista dall'esterno con passaggio vicino ai box della nostra bella rossa.

A lato, questa volta dal cockpit affrontiamo una situazione molto fitta di avversari, che faccio li tampono tutti?

In basso, altra inquadratura per altra vettura, come vedete le auto non sono quelle ufficiali ma è possibile aggiornarle con un file presente su Aminet.

il gioco non vi piace noi non c'entriamo, eh!) dove potremo scegliere vari tipi di competizione, dalla gara singola al campionato del mondo completo. Per la prima prova andiamo su una gara singola, ci appare ora la possibilità di scegliere la pista tra le sedici del mondiale di F1, andiamo ovviamente su Monza e ci prepariamo al via. Ci sarà nel frattempo da fare un salto ai box per definire i settaggi della nostra vettura rispetto alle caratteristiche del tracciato. In questo ambiente virtuale avremo tre scelte fondamentali, che porteranno a due menù e alla gara vera e propria (o alle varie prove, a seconda di cosa abbiamo scelto in precedenza). Le prime due sono rappresentate da un computer col quale definire tutti i settaggi e le opzioni di guida, sonore, il sistema di controllo ed altro ancora e da una cassetta degli attrezzi con cui calibrare tutti gli aspetti della nostra vettura, dal tipo di gomme alla durezza delle sospensioni, e via così con una profondità decisamente impressionante (dà sicuramente parecchi punti a F1 GP). Una volta finite le scelte varie e le calibrazioni di rito possiamo finalmente scendere in pista. Arrivati a questo punto ci saranno sicuramente più "scuole di pensiero" su Virtual GP: chi lo troverà stupendo (i possessori di Amiga AGA con 030/50 in poi) e chi non potrà soffrirlo (tipicamente i possessori di scheda video con Amiga pompato magari con Power Up). Adesso non fraintendetemi, non che nella seconda categoria di configurazioni Virtual GP sia brutto (sarebbe assurdo), solo che, a causa del motore 3D adottato, il gioco dà il meglio di sé sotto AGA e 030, principalmente a causa della velocità di accesso alla memoria ridotta delle altre schede acceleratrici (tipicamente le Power UP) e soprattutto per la bassa risoluzione che, se non si nota su una televisione, fa un brutto effetto su monitor. E' un po' strano e può infastidire, però per giocarci al meglio queste sono le configurazioni consigliate. Resta sempre la possibilità di giocarci sulla nostra scheda video ma, oltre ad alcuni problemi "tecnici" riscontrati probabilmente a causa della mia imperizia nei settaggi vari dei tool type della BVision (infatti risolti grazie all'aiuto di Paolo), ho notato un'ulteriore perdita di velocità da parte del gioco. Per il resto invece c'è ben poco da segnalare, visto che Virtual GP contiene una trasposizione graficamente molto accurata delle piste (pensate che un mio amico, che è solito girare per Montecarlo, il poverino, ha trovato decisamente aderente alla realtà la pista ritrovando nella stessa posizione di quelli veri alberi e case, veramente un lavoro certosino!), ricche di texture ben disegnate. Le auto sono discrete come modello 3D anche se si differenziano pochino tra loro come sagoma. I vari menù sono ben realizzati, con immagini digitalizzate di sfondo e una buona pulizia e chiarezza nella disposizione delle varie opzioni. Il lato sonoro è discreto, grazie ad alcune simpatiche musichette e ad una serie molto ampia di frasi digitalizzate che ci accompagnano tra i menù e la scelta delle piste, con tanto di descrizione completa del tracciato - sebbene il rumore del motore non mi piaccia poi tantissimo. La giocabilità è l'aspetto più delicato, la complessità della simulazione fisica delle autovetture potrebbe portare alla frustrazione dei principianti, fortunatamente però sono stati inseriti diversi "aiuti" selezionabili a piacere che permettono a tutti di gareggiare senza preoccuparsi più di tanto dei settaggi, per uno stile di guida più "arcade". La longevità è assicurata dal numero di piste (tutte quelle del mondiale), dai due modi di gara (singola e campionato) e dalla possibilità di scaricare da Aminet i piloti e le squadre del mondiale in corso. Sinceramente questo Virtual GP mi ha lasciato un po' interdetto solo sotto l'aspetto del motore 3D che, sebbene presenti un buon numero di poligoni e di texture su schermo unitamente ad una buona serie di effetti (acqua e vetro su tutti), risulta un po' datato e stranamente sfavorisce i possessori di computer più potenti. Sotto tutti gli altri aspetti resta un ottimo gioco, decisamente il migliore del genere su Amiga per la profondità della simulazione mentre per la resa della gara resta il migliore F1 GP, che mi sento di consigliare senza remore a tutti gli appassionati del genere.

Ottimo lavoro Paolo! Mi viene segnalato proprio ora dalla regia che è stata aperta una mailing list totalmente gratuita di supporto al gioco in cui potrete trovare e scambiare configurazione e settaggi delle vetture oltre a tutte le possibili strategie per questo interessante prodotto, per iscriversi è sufficiente mandare un'email vuota e senza oggetto a virtualgp-subscribe@egroups.com

Starfighter

D'yammen's Reign è un altro titolo decisamente atteso da tempo, le prime immagini di questo gioco erano state mostrate al pubblico più di due anni fa e da allora nessuno aveva più sentito parlare della GeoSync Media, autrice di questo e di altri titoli (come l'ormai imminente H.A.R.D. Target). A sorpresa, ci siamo quindi ritrovati tra le mani questo gioco nella sua veste definitiva. Starfighter altro non è che un clone di Wing Commander, lo storico "simulatore" spaziale che tanto spopolò anni or sono. Come forse ricorderete la versione Amiga non fu mai all'altezza (a parte quella spettacolare per CD32, uno dei pochi titoli decisamente ottimi per questa console) ed ora i GeoSync hanno deciso di porvi rimedio con questo loro

titolo d'esordio, pubblicato dalla solita (diciamolo tutti in coro, dai) Epic/Islona. Tralasciando comunque questi dettagli decisamente inutili ai fini pratici andiamo ad inserire il CD nel nostro lettore e partiamo all'esplorazione. Prima cosa che salta all'occhio è il fatto che il CD sia un gold, probabilmente alla Epic hanno stampato una quantità veramente limitata di copie prevedendo vendite basse per questo gioco. Vabbe' fatti loro, proseguiamo, una volta asperta la finestra del gioco scopriamo che si può sia installarlo su HD (per un totale di 20MB occupati) che giocarci direttamente da supporto ottico, cosa che decidiamo di fare. Il gioco si apre con una discreta introduzione animata realizzata totalmente in grafica renderizzata.

Si arriva comunque presto al menù delle opzioni dove scegliere una campagna, le missioni di allenamento o missioni singole oltre a poter settare le opzioni grafico-sonore e caricare o salvare la partita. Una volta scelta la nostra strada dovremo decidere a quale vascello affidarci per affrontare la prossima missione ed equipaggiarlo di tutto punto. Seguirà il briefing e poi via verso la missione. Anche qui i filmati si sprecano, ma una volta arrivati al gioco vero e proprio il dubbio ci attanaglia... Tutto è discretamente realizzato, si vede purtroppo l'utilizzo del solo ECS ma, questo 3D mi pare familiare...

Nooo! Ora ricordo Starfighter è fatto in AMOS! Già sento lo stridore di denti degli "aficionados" del Basic della Europress, specialmente nella sua vetusta versione 3D, resta il fatto che il gioco è godibile e veloce (su 040), con pochi colori ma ben usati, con modelli 3D validi e discretamente dettagliati e con una risposta ai comandi accettabile. Considerando tutto, quindi, è discreto graficamente e buono sotto il lato sonoro con musiche campionate, parlato digitalizzato ed alcuni effetti standard. La giocabilità è, come già accennavo, su livelli accettabili, e il gioco risulta divertente per un po' visto anche il gran numero di missioni e la varietà delle stesse.

In conclusione, un titolo assolutamente consigliato a tutti i possessori di Amiga ECS che vogliono sane ore di divertimento spaziale, per tutti gli altri aspettiamo pure Phoenix delle Titan o Explorer 2260 dei World Foundry.

Resta comunque il miglior gioco mai realizzato con AMOS.

Ecco la copertina del simpatico gioco della Epic.

Red Mars

Eccoci a parlare della rediviva (almeno in campo videoludico, visto che tra hardware e software il buon Tony ultimamente ci ha sommersi) Power Computing. Questa volta l'eclettica casa italo-inglese, dopo Breathless e The Big Red Adventure, ha deciso di pubblicare un clone di Command & Conquer programmato dalla polacca Elbox. Il gioco si presenta nella più classica custodia da CD, con tanto di piccolo manualetto stampato al seguito. Una volta inserito il CD potremo scegliere se installare la versione per Amiga con o senza scheda video e poi partire alla scoperta di questo gioco decisamente misterioso. Forse la mia frase potrà incuriosirvi, ma effettivamente è vero che prima della sua uscita nessuno aveva sentito parlare di questo titolo. Vabbe', tralasciamo, e parliamo di quello che intanto sta comparendo a video.

La presentazione è nel classicissimo stile schermate fisse (o quasi), con testo che racconta la storia, niente di speciale quindi. Lasciamola pure proseguire fino a trovarci davanti al solito requester della protezione da copia (che questa volta mi pare anche più ostinato del solito ad accettare i codici) e, dopo questo, al menù iniziale. Qui sarà possibile settare il solito numero di opzioni e scegliere di partire con la campagna.

Una volta compiute le canoniche operazioni, tipiche di tutti i milioni di giochi del genere usciti negli anni su tutte le piattaforme, ci ritroviamo catapultati nel campo di battaglia. La rappresentazione dello stesso è essenziale ma efficace, migliaia di volte meglio di quella ciofeca di Moonbases (recensito il mese scorso).

Graficamente siamo quindi su livelli buoni, specialmente se fatto girare su ECS, di cui sfrutta tutte le potenzialità; la velocità è molto buona e il sonoro risulta discreto.

Concludo lapidario visto che mi sono già dilungato troppo, è un buon gioco che potrà piacere sicuramente a tutti gli appassionati del genere, resta molto consigliato rispetto a Moonbases visto che l'utenza cui si rivolge è la stessa.

Per tutti gli altri aspettiamo i data disk di Napalm o Z che è meglio.

Intervista con Mathias "Amidog" Roslund

Traduzione di Francesco Celli

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Chi è Mathias "Amidog" Roslund? Un benefattore le cui filantropiche attenzioni per il popolo amighista vanno ben oltre il comprensibile? Intanto noi possiamo dirvi che è l'autore della versione Amiga di una cospicua "suite" di emulatori (AmiGenerator, TrueReality, Handy, DarcNES e ColEm). Chi sia lo lasciamo giudicare a voi, dopo aver letto l'intervista che costituirà il fulcro del nostro angolo di questo mese.

D. Salve Mathias. Da quanto tempo usi Amiga? Quando hai iniziato ad usare questa meravigliosa macchina? Raccontaci, insomma, la tua storia di utente e sviluppatore, mettendo in risalto il tuo "pedigree" amighista.

R. Uso Amiga dal gennaio 1994. All'epoca, infatti, comprai il mio primo 1200. Ancora oggi ne possiedo uno, inserito in un tower Infiniv-2 e dotato di BlizzardPPC e BlizzardVision. All'inizio l'uso che facevo del computer era limitato ai soli giochi, poi, nel 1996, ho iniziato a scrivere qualche applicazione in AmigaE. Devo dire che da allora, da quel 1996, le cose si sono evolute rapidamente e meno di un anno fa ho iniziato ad avvicinarmi al C, dopo aver installato il compilatore GCC. I primi risultati in C si sono visti con AMP, un player di animazioni per PPC con supporto AGA, che ho deciso di scrivere vedendo la penuria di programmi del genere su Amiga.

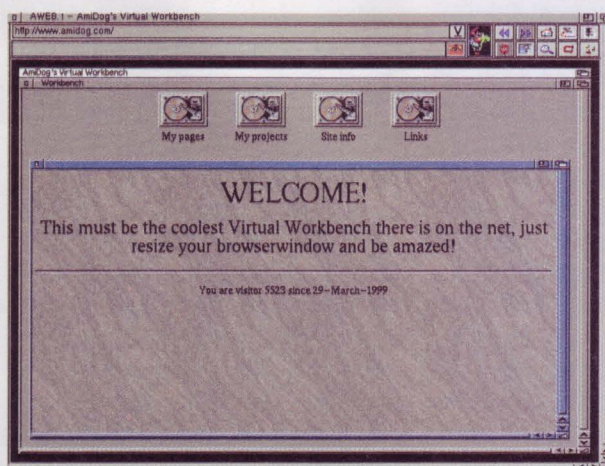
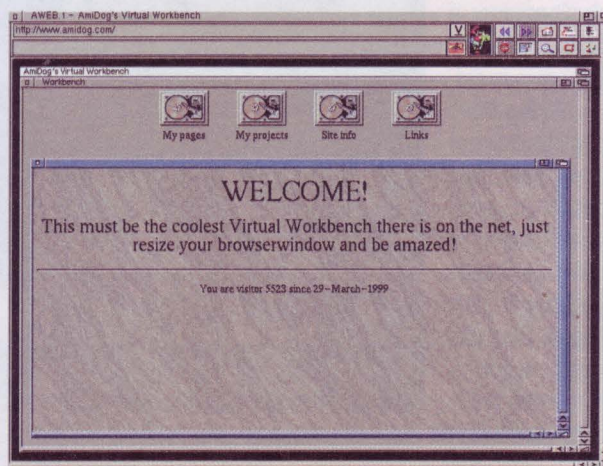
D. Complimenti. Una rapida evoluzione coadiuvata anche da una buona configurazione hardware.

R. Sì, subito dopo aver iniziato AMP ho trovato su Internet il sorgente di TrueReality, l'emulatore open source di Nintendo64, e ho deciso di svilupparne una versione per Amiga. Più o meno la stessa cosa è accaduta con AmiGenerator, l'emulatore di Sega Megadrive/Genesis. Così, non appena riesco a trovare un programma interessante (che tratti di emulazione o meno), contatto l'autore per ottenere il permesso di realizzarne la controparte Amiga.

D. Quando e perché hai deciso di entrare, come programmatore, nel mondo degli emulatori?

R. Sono stato sempre attratto da questo mondo, sin dalle mie prime esperienze da semplice utente. Da vecchio appassionato di Commodore 64 (a proposito, ne possiedo ancora uno) mi ha sempre attirato la possibilità di usare vecchi classici sul mio Amiga, anche se la configurazione hardware di cui disponevo a quei tempi (Blizzard 1220, 4MB) non mi permetteva granché. Uno degli emulatori che ho più usato e apprezzato in quegli anni è stato AmiMasterGear, mi permetteva di ottenere il massimo anche sul mio modesto sistema.
Tutte queste esperienze non hanno fatto altro che accrescere la mia passione per l'emulazione e per tutto quello che si celava dietro la programmazione di queste fantastiche applicazioni. Il motivo per cui ho deciso di entrare in questo mondo è ancora un mistero. Tutto, comunque, risale a quel dicembre dell'anno passato, quando scovai i sorgenti di TrueReality in rete. Essendo un fan dell'emulazione, decisi di compilarne una versione Amiga e sondarne le prestazioni. Una cosa tira l'altra e, così, ho proseguito su questa strada, convertendo tutti gli altri emulatori.

D. In base a quali criteri hai scelto gli emulatori da portare su Amiga?

R. Mi sono concentrato soprattutto su titoli non ancora disponibili, in particolare in versione PowerPC. Non impiegherei mai del tempo per effettuare, ad esempio, il port di SNes9x, già disponibile in due versioni: una per ppc.library di Phase5 e l'altra per WarpUP di Haage

La casa "virtuale" di Mathias Roslund.

La sezione emulatori nel sito di Mathias Roslund.

& Partner. Comunque, a parte questo, ho sviluppato quasi tutti gli emulatori i cui sorgenti erano disponibili e scritti in codice portabile.

D. Osservando le macchine emulate da DarcNES viene da pensare che tu sia un ammiratore del vecchio PCEngine. D'altronde proprio il mitico "8Bit" Nec era una delle poche console a rimanere inesplorata su Amiga. Forse anche questo ti ha spinto a portare DarcNES?

R. Veramente no. Non ho mai avuto occasione di vederne uno all'opera. Alla base dello sviluppo di DarcNES c'è stata essenzialmente l'intenzione di realizzare un emulatore NES che funzionasse in modo adeguato anche con la mia scheda grafica BlizzardVision.

D. Quale emulatore, tra quelli da te portati su Amiga, preferisci?

R. DarcNES è uno di questi. Certo, se AmiGenerator fosse più veloce, propenderei indubbiamente per quest'ultimo... ma diciamo ugualmente AmiGenerator.

D. Che tipo di difficoltà hai incontrato in fase di sviluppo?

R. La più grande difficoltà l'ho avuta portando Handy, perché è il solo emulatore a non supportare il "big endian" (le CPU Intel sono little endian). Handy, infatti, era stato scritto per Windows usando qualche "Visual GUI editor" che rendeva più difficoltoso il lavoro di conversione.

Per gli altri emulatori, invece, è stato tutto molto più semplice. DarcNES, ad esempio, conteneva delle istruzioni in assembly i386, che dovevano essere riscritte in C, e Nyef, l'autore principale, ha provveduto a fare queste modifiche per me.

D. Quindi, in alcuni casi, hai dovuto apportare modifiche al sorgente principale.

R. Sì, è stato inevitabile (problemi simili erano sorti anche con MAME, NdR). AmiGenerator, TrueReality e DarcNES sono scritti per essere portati su qualsiasi piattaforma, mentre ColEm e Handy no. Il problema è che, generalmente, la maggior parte degli utenti possiede ormai una macchina basata su CPU Intel e, di conseguenza, come vi accennavo prima, gli sviluppatori non ritengono prioritario il supporto a processori di tipo "big endian" come le serie PowerPC e 680x0 di Motorola.

D. Abbiamo visto che, in occasione dei primi rilasci di TrueReality, ti sei appoggiato alla ppc.library di Phase5 per scrivere programmi per PowerPC, ma ora usi WarpUP. Perché hai preferito cambiare? Quali differenze, a grandi linee, hai notato tra i due sistemi?

Che orrore! (Splatterhouse, DarcNES).

R. In origine ho usato solo la ppc.library di Phase5 perché era il solo kernel utilizzato dal GCC PPC. Poi, con l'uscita dei driver 3D MESA, non ho avuto più scelta: dovevo usare WarpUP. D'altro canto fino a quel momento non c'era un gran numero di applicazioni scritte per PowerUP e hardware con funzioni 3D (vedi il Permedia 2, il chip montato sulle BlizzardVision e CyberVision PPC, NdR), senza contare che l'utilizzo di librerie 3D sarebbe stato utile soprattutto nel caso di TrueReality. Da allora sempre più utenti hanno richiesto una versione appositamente scritta per WarpUP, che, di lì a poco, sarebbe diventata una tappa obbligata. Fino ad oggi le persone che hanno richiesto nuove versioni dei miei programmi per ppc.library sono state solamente due: un numero irrilevante. La scelta, poi, è caduta in modo definitivo sul kernel PPC di Haage & Partner anche per la presenza, all'interno della distribuzione, di un ottimo emulatore di ppc.library. Insomma, il compromesso ideale per coniugare i due "mondi", non trovate?

D. Cosa pensi dell'attuale "scena" emulatori Amiga?

R. Devo ammettere che ultimamente si è un po' ridotta rispetto agli anni passati. Per questo ho deciso di farmi avanti e cercare di tenerla viva in tutti i modi, anche se non dovesse essere prodotto alcun nuovo Amiga.

D. Chi, secondo te, è il miglior programmatore del settore?

R. Senza ombra di dubbio Juan Antonio Gómez Gálvez, l'autore della serie "AmiEmulator". E' un vero peccato che abbia abbandonato il mondo informatico.

D. E riguardo Fusion/PCX per PowerPC cosa ci dici?

R. Ho ordinato Fusion PPC e invierò i soldi per il pagamento appena possibile. Per PCX, invece, il discorso è un po' diverso. Potrebbe senz'altro essere utile, ma bisognerà vederlo all'opera per valutarne le reali prestazioni.

D. Quali sono i tuoi progetti futuri?

R. Prima di tutto cercherò di migliorare il supporto AVI e Quicktime in AMP; poi, probabilmente, sarò impegnato con la versione Amiga di "Worms: Armageddon", l'ultimo capitolo della saga "verminosa" resa celebre dal Team 17.

D. Sul fronte emulatori cosa ci dici? Possiamo aspettarci una tua versione di MAME?

R. Sicuramente no. Non farò mai un port di MAME, il sorgente è stato scritto in modo troppo caotico. Ho iniziato, piuttosto, un port di kbMAME (una versione di MAME con supporto ai soli titoli NeoGeo), ma mi sono dovuto fermare a causa di altri impegni che hanno preso il sopravvento. Al momento sto raccogliendo qualche informazione su VICE, un emulatore di C64/C128/Vic20, ma non prometto nulla di pronto entro breve.

D. Grazie Mathias, è stata un'intervista molto interessante. In bocca al lupo per i tuoi progetti futuri!

R. Grazie a voi. A risentirci!

EmuNews

Questo mese novità stringate per lasciare spazio all'intervista. Iniziamo dunque dagli emulatori NES con gli aggiornamenti di CoolNESs e DarkNESs. Il primo propone solo piccole correzioni mentre DarkNESs presenta importanti migliorie relativamente a velocità e compatibilità. Ricordiamo che DarkNESs è l'unico emulatore NES per 68k, se si eccettuano le beta di A/NES 1.0, ad essere utilizzabile con schede grafiche.

Sul fronte PPC, oltre agli aggiornamenti degli emulatori "AmiDog" (uno per tutti, l'ottimo supporto AGA aggiunto a DarcNES), è degno di nota il nuovo port, stavolta WarpUP, ma che presto sarà seguito da quello PowerUp, di Snes9x. Questa versione si preannuncia più stabile e veloce dei diversi port precedenti. Per ora comunque funziona solo su scheda grafica ed è priva del sonoro.

Infine citazione meritoria per ASPemu, nuovo emulatore ZX Spectrum dalle caratteristiche davvero interessanti: compatto, velocissimo anche su 68020/30 e completamente multitask. L'ideale per una rimpatriata a SkoolDaze senza troppi problemi!

nno

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 100.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.

La spedizione avviene via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 - ***fax*** 0643219301 - ***e-mail*** pluricom@pluricom.it

Da inviare a Pluricom S.r.l. via fax o e-mail

Novità! PowerLAN per A1200
Condividi con altri PC e Amiga le risorse disponibili in un LAN (Local Area Network)

- 10Mb (megabits) PCMCIA Ethernet Card

PowerLAN per A1200 £49.95

tel 00441234 851500 fax 00441234 855400
internet www.powerc.com email sales@powerc.com

Richiedete il nostro catalogo completo con più di 250 prodotti per l'Amiga.
Siamo fieri di comunicarvi che il nostro personale parla italiano.

- www.powerc.com

a1200 power tower -

Kit Power Tower da solo £119.95

Power Tower 1
Kit Power Tower, motherboard A1200, mouse, tastiera PC e Floppy Drive £299.95

Power Tower 2
Come Power Tower 1, più Typhoon Lite 68030, 8MB di RAM, Hard Disk 6.4GB, interfaccia IDE bufferizzata per 4 unità, software EIDE 99 £479.95

Power Tower 3
Come Power Tower 2, ma con Blizzard 1240 33MHz, 16MB RAM, CD-ROM ATAPI 32x £639.95

Power Tower 4
Come PowerTower 3, ma con 32MB RAM, scheda Z4, Abilitatore Video per Z4, Cybervision, Monitor SVGA 15" , Ext. Audio ed altoparlanti £939.95

novità power tower per a4000

Kit tower per A4000 include: scheda bus Zorro II/III con 7 zoccoli, 2 zoccoli video, 5 zoccoli PC-ISA, alimentatore 230W, 3 x 5.25" baie esterne, 2 x 3.5" baie esterne e 6 x 3.5" baie interne £189.95

nuove motherboard amiga 1200

A1200 motherboard con ROM 3.1 £125.95

accessori per power tower

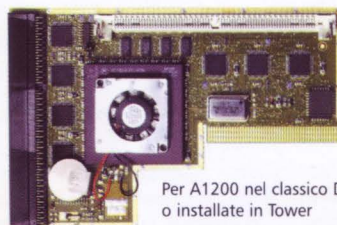
Tutti gli accessori per conversioni tower - consultate il nostro sito web - www.powerc.com

tastiere e adattatori

adattatore tastiera PC/Amiga per A1200 desk	£24.95
adattatore tastiera PC/Amiga per A1200 tower	£24.95
Tastiera originale A4000 solo*	£39.95
Tastiera PC solo*	£14.95

***ha bisogno dell'adattatore per tastiera**

amiga 1200 magic pack

Amiga Magic Pack	£169.95
Alimentatore potente per A500/600/1200	£59.95

Per A1200 nel classico Desktop o installate in Tower

schede acceleratrici blizzard

Per Amiga 1200 - 68040 40MHz con MMU/FPU, fino a 128MB di RAM, controller SCSI 2 opzionale. Disponibile per Amiga Desktop (classico) o Tower.

Blizzard 1240D 40MHz Desktop	£159.95
Blizzard 1240T 40MHz Tower	£149.95
Blizzard 1260 50MHz MMU & FPU	£299.95

Controller Fast SCSI 2 DMA, SCSI-Kit IV, per le schede 1230/40 e 1260. Include un secondo zoccolo SIMM per espandere la memoria con fino a 128MB. £69.95

Blizzard 2040 40MHz MMU & FPU (A2000)	£269.95
Blizzard 2060 50MHz MMU & FPU (A2000)	£369.95

cyberstorm mkIII turbo

Schede acceleratrici per Amiga 3000 T & 4000 T, fino a 128MB RAM, controller ultra wide SCSI 3.

CyberStorm MkIII 040 40MHz MMU & FPU	£359.95
CyberStorm MkIII 060 50MHz MMU & FPU	£469.95

schede grafiche 3d

CyberVision 64/3D	£169.95
Scandoubler per CyberVision	£69.95

novità schede acceleratrici typhoon

Typhoon Lite2 68030 40MHz fino a 64MB RAM £59.95

Typhoon SCSI Mk2 - 68030 40MHz, include controller SCSI £89.95

Adattatore SCSI per Typhoon MK1 e 2	£19.95
Viper MK2 68030 40MHz fino a 32MB RAM	£49.95

moduli di memoria e fpu

per schede acceleratrici ed espansioni di memoria

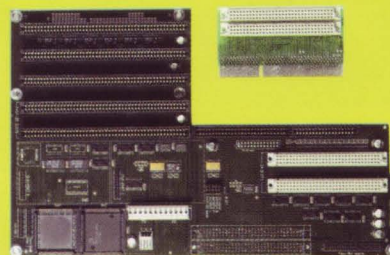
SIMM 4MB	£14.95
SIMM 8MB	£19.95
SIMM 16MB	£29.95
SIMM 32MB	£49.95
SIMM 32MB (ultrasottile per Blizzard 1260)	£79.95
SIMM 64MB (Typhoon e Blizzard)	£139.95
128MB SIMM (Typhoon e Blizzard)	£199.95
1MB ZIP RAM static column per A3000	£16.95
GVP custom modulo da 4MB RAM	£49.95
GVP custom modulo da 16MB RAM	£99.95
FPU tipo PLCC da 20MHz	£10.00
FPU tipo PLCC da 33MHz	£15.00
FPU tipo PGA da 40MHz	£20.00
FPU tipo PGA da 50MHz	£29.95

scheda acceleratrice per amiga 500

Viper 520CD, 68020EC 33MHz, 8MB di Fast RAM e Kickstart ROM 3.0, incluso il set completo di dischi Workbench 3.0. £99.95

schede espansione di memoria

Richiedete il nostro catalogo completo o controllate il nostro sito web per la scheda d'espansione per il vostro computer.

la nuova scheda bus Z4

la nuova Z4 per A1200 tower

Z4, il bus d'espansione per schede Zorro II: Cinque zoccoli Zorro II • Uno zoccolo video in linea con il primo zoccolo per tutte le migliori schede grafiche • Opzionale cavo per abilitare lo slot Video per utenti con schede con scan doubler o flicker fixer • Quattro porte clock tipo A1200 • Sui primi due zoccoli il trasferimento dei dati può avvenire a doppia velocità (solo per schede opportunamente modificate) • Connettore per cavo di alimentazione floppy drive per utenti di BVisionPPC • Ponticelli per compatibilità con le principali schede acceleratrici

Scheda Z4 (per A1200 Power Tower)	£99.95
Cavo per abilitare lo zoccolo Video	£24.95
Z4 e Apollo 68040 28MHz	£179.95
Z4 e Blizzard 1240 40MHz	£239.95
I/faccia Seriale Veloce Twister Mk2	£29.95

ultime novità.....

Power Computing LTD (UK) è lieta di annunciare il ritorno della Cyberstorm PPC, della CyberVisionPPC e della BVisionPPC.
Visitate il nostro sito web o richiedete il nostro catalogo più recente per tutte le informazioni su questi e tutti gli altri prodotti per Amiga.

adattatore mouse punchinello

Questo adattatore per mouse e trackball PC è compatibile con mouse a due pulsanti Microsoft, trackball e mouse a tre pulsanti Logitech e standard mouse seriali. Punchinello si prende cura della conversione (solo le funzioni della wheel hanno bisogno di un software da installare separatamente).

Punchinello da solo	£14.95
Punchinello con Wheel Mouse	£24.95
Abilitatore wheel per Punchinello e s/w	£4.95
Standard PC Wheel Mouse	£14.95
Logitech Pilot Wheel Mouse	£29.95
Logitech Marble Trackball	£29.95

miscellanea

Amiga 400DPI Mouse e Tappetino	£9.95
Mouse e Tappetino Boing	£9.95
Tappetino per mouse Boing	£4.95
Joypad CD32	£9.95
Adattatore per 4 joystick	£8.95
Tastiera originale A1200 (interna)	£14.95
Alimentatore originale A1200	£9.95